

ACES at WAR

A HISTORY



PROJECT ACES

"1309.19.12.10

SECRET

TOP SECRET

Today information has been obtained that the nation of Belka has armed the high-atmosphere mobile spacecraft, Arkbird, with a nuclear device (s), with the intent of carrying out a nuclear attack on the city of Okchabrsk within the Union of Yuktobanian.

Additionally, intelligence has confirmed that the Arkbird will descend briefly once mid-flight to align with the target via atmospheric friction. Analysis of the scheduled launch timing and target coordinates has allowed us to determine the approximate location of this descent.

All proximity fighter units are hereby ordered to immediate sortie and rendezvous at the specified Arkbird point of decent. Destroy the Arkbird before it re-ascends into the upper atmosphere at 1324, and prevent an attack on the target city.

An Ocean Federation and Union of Yuktobania air force intercept is expected. You are cleared to engage and destroy.

There is only once chance to destroy the Arkbird. God Speed.

Ocean Federation President. Vincent Harling"

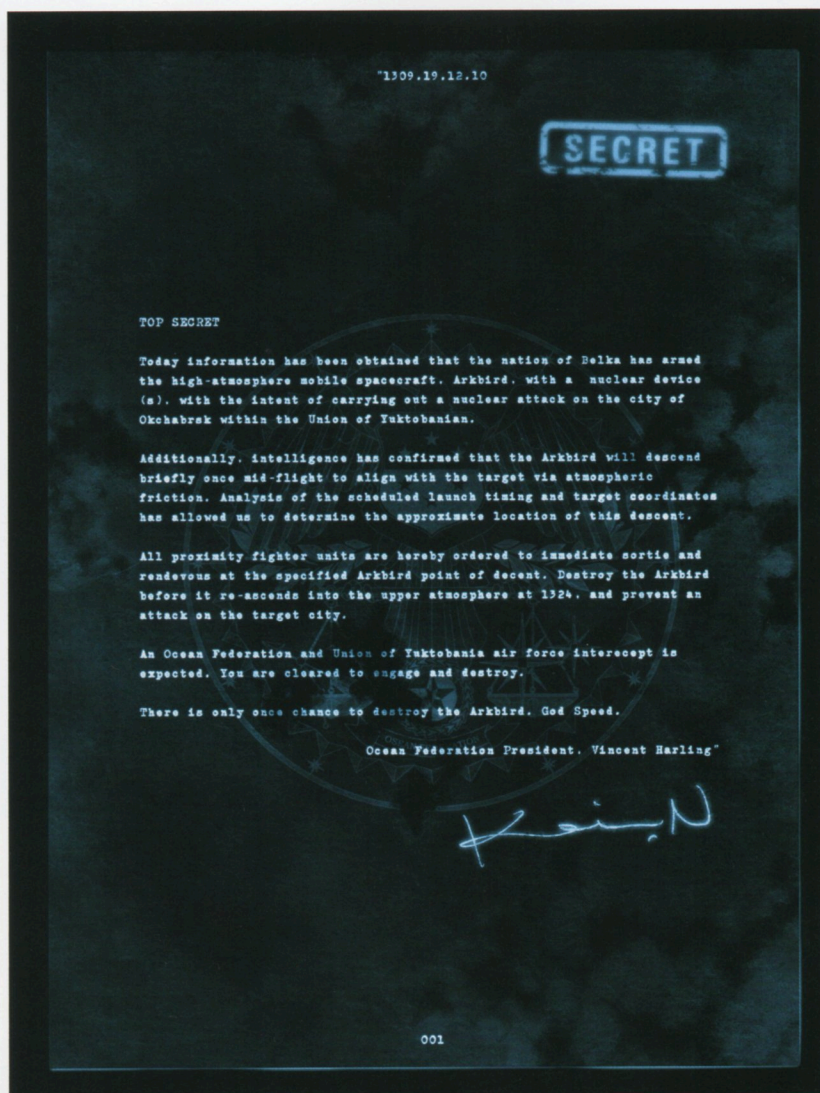


1309.19.12.2010

極秘事項

同日、ベルカが“大気機動宇宙船”アークバードに核弾頭を搭載し、ユークトバニア連邦共和国 オクチャブルスク市への核攻撃を企図しているとの情報を入手した。宇宙空間を航行中のアークバードが同市座標上へ到達するためには、1度だけ大気圏上層部まで高度を下げ、大気摩擦を用いた軌道変更をする必要が認められる。その時刻および座標を計算し、特定に成功した。直属戦闘機部隊はただちに攻撃し、アークバード降下時を狙って同機が戦域離脱する1324時までに破壊せよ。なお、オーシア軍、ユークトバニア軍共にこちらへ反撃してくる可能性も考えられるが、これを撃退することも同時に許可する。チャンスは1度切りだ。幸運を祈る。

オーシア連邦大統領 ビンセント ハーリング



ホリスター沖で発見された作戦書

この紙片は先日、オーシア西部ホリスターにて発見された。オーシア軍の機密書類とおぼしきこの内容に、世界中のジャーナリストが色めき立った。書類の内容から、ハーリング大統領がアークバード破壊を命じた作戦指令書に相違ない。議論を呼んでいるのは「Kei.N」のサインで、それをケイ ナガセのものとする説が有力である。それが事実なら彼女は「ラズグリーズの亡霊」として存命していたことになるが…？

「ラズグリーズの亡霊」が表舞台に現れたのは、サンド島中隊が死亡したと記録されてから僅か2日後ことである。両隊との対戦経験を持つパイロットが、その飛行戦術の見事さから両隊の成員は同じだと断言する証言例は多い。それらの状況証拠を元に、両隊を同一視して考える専門家は少なくない。



On the horizon,
beyond the point
where the river below
disappeared into the haze,
the dove could just make
out the forest and castle
it found so well.

Just a little further!
Just a little further
and I can see the Princess
again!
When I do, I will give
her this fruit.

And I can enjoy those happy
days again!

Dragging its numb body upwards,
the dove flapped its wings and flew
towards the castle where the Princess
lived.

It flew up, and up, weaving through
the forest, breaking through the
clouds, up to where it could catch the
wind.

Although the tailwind it was hoping
for didn't come, the dove drummed
up all of its power and kept flapping,
holding the "miracle medicine that
can cure any illness" tightly in its
beak.

When the dove finally
made it to the castle,
the Princess' bed was
surrounded by a great
number of people.
They were all weeping.

The king, who was among
them, was sobbing mightily
in his grief.

The dove was unable to
get to the Princess in time.
It was so sad to discover
that the Princess was gone.
However, it still had no
regrets.

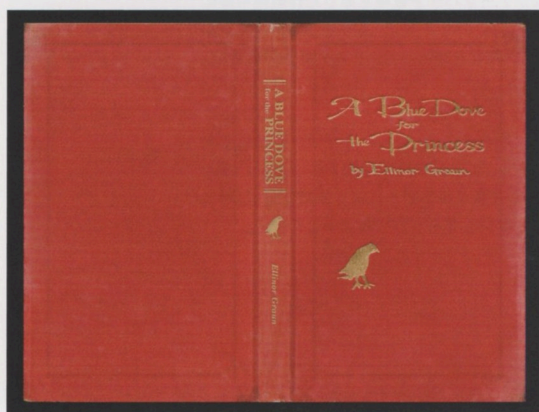
It had no regrets because
it saw how peaceful and
calm the Princess looked,
lying on her bed.

They were all weeping
in their grief.
The king, who was
among them, was
sobbing mightily
in his grief.

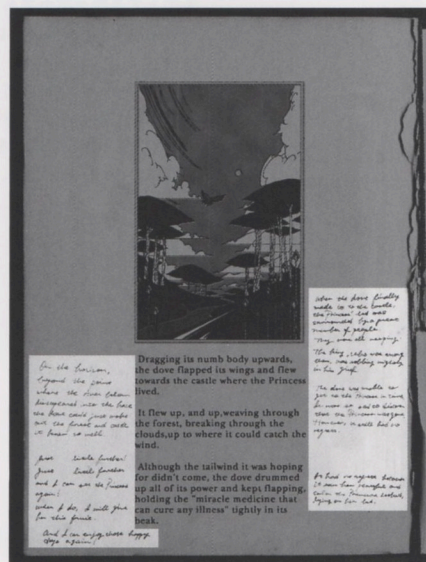
When the dove
made it to the castle,
the Princess' bed was
surrounded by a great
number of people.
They were all weeping.

On the horizon,
beyond the point
where the river below
disappeared into the haze,
the dove could just make
out the forest and castle
it found so well.

Just a little further!
Just a little further
and I can see the Princess
again!
When I do, I will give
her this fruit.
And I can enjoy those happy
days again!



足元の河が消えていく地平線の、そのまたはるか彼方に、見慣れた森や城がかすかに見えてきました。
もう少しだ！
もう少しで姫にあうことが出来るんだ！
そして、この実を姫に捧げるんだ。
そうすれば、またあのすばらしい暮らしが過ごせるんだ！
(九章「魔法の木の実」より)



鳩がようやく城にたどり着いたとき、姫のベッリにはこないだよりもっと深刻な顔をした大が集まっていました。
みながみな、すすり泣きをしています。
中でも、王はひときわ大きな、うなるような悲声を上げていました。
鳩は、ついに間にあわなかったのです。
姫がいなくなったことを、鳩はとても悲しく思いますが、鳩は自分のしたことを悔やんだり、がしたりはしませんでした。
姫のさいごの顔がとても安らかだったからです。
(十章「魔法の木の実」より)

ケイ ナガセのメモ

■ Kei Nagase's Memo

ナガセは子供のころにもらった「姫君の青い鳩」を気に入って、常に大事に持っていた。しかし本の後半の数ページを何かの理由で紛失し、彼女は時間を見つけては記憶をたどり、失われた部分を書き出そうとしていた様である。何度も言い回しや語順を検討しメモに記して 推敲した結果、原文どおりになったと思いきものをページ内に書き加えていた様子が、挟まれていたメモ書きなどからもうかがえる。

ナガセの事を知るサンド島の元隊員によると、現実思ったことなども書いていた様ではあったが、そういうメモは存在していない。

dove
the journey
the dove weary after
his journey decided
its to sleep
for a while
a moment
little while

the Princess held on to hope and
continued to live in her pure
innocence
The dove, after his journey
decided to sleep for a little while.

鳩——旅

——彼の——旅に疲れ果てた鳩は、わずかな(時)間眠ることに決めた——

姫は希望——を持ち清らかに誠実だった——

On the horizon, beyond the point where the river
disappeared into the haze, the dove could just make out
the forest and castle in the distance.
Just a little further!
Just a little further and I can see the Princess again!
When I'll do, I'll give her this fruit.

They were all weeping.
Takig, who was among them,
was sobbing mightily in his
grief.

足元の河が消えていく地平線の、そのまたはるか彼方に、見慣れた森や城がかすかに見える。
もう少しだ！もう少しで姫に会うことが出来るんだ！

そして この実を姫に捧げる。

みな、すすり泣いている。中でも、王はひときわ大きな、悲嘆の声を上げていた。

On the horizon,
wherever below disappeared
into the haze, the dove
beyond the point could just
make out the forest and castle
it knew well.
Just a little further!
Just a little further and I
can see the Princess again!
When I'll do, I'll give her this
fruit.
Then I can enjoy the happy
days again?
Once again?

足元の河が消えていく地平線——そのまたはるか彼方——に、
見慣れた森や城がかすかに見える——

あと——ほんの？——少し

あと少しで、姫に出会う——あう——ことができるんだ！

そうして——僕は？——この実を姫に捧げる

そうすれば——また？——もう一度？——あのすばらしい日々が過ぎ
せる——

At last the dove finally made it to the castle, the Princess
was surrounded by a great
number of people.
They were all weeping.
Takig, who was among them,
was sobbing mightily in his
grief.
The dove was unable to get the
Princess in time.
It was so sad to discover that
the Princess was gone
forever, it still had no regrets
it had no regrets because it
saw how peaceful and calm the
Princess looked, on the bed
where she was lying.
It knew while it was away,
the Princess.

鳩が——ようやく——城にたどり着いたとき、姫のベッドの周りには
大勢の人が集まっていた。

みな、すすり泣いている。中でも、王はひときわ大きな、悲しみの——
うなるような——声を上げていた——

鳩は——ついに？——間にあわなかったのだ——鳩は後悔しなかつ
たが——姫がいなくなったことが鳩は悲しかった。——姫の死に顔が
とても安らかだった——

——鳩は後悔しなかった——姫は——自分のいない間——



Razgriz

When history witnesses a great change Razgriz reveals itself—first, as a dark demon.

As a demon, it uses its power to rain death upon the land, and then it dies.

However, after a period of slumber,

Razgriz returns —

This time, as a great hero.

歴史が大きくかわるとき、ラーズグリーズはその姿を現す。

はじめには、漆黒の悪魔として。

悪魔は、その力をもって大地に死を降り注ぎ、やがて死ぬ。

しばしの眠りのあと、

ラーズグリーズは再び現れる。

英雄として現れる。

上は童話「姫君の青い鳥」の有名な一説である。

この一説に環太平洋戦争の戦局を大きく変えた一連の事例がよく似ていたことから、彼らの事を「ラーズグリーズの悪魔」「ラーズグリーズの英雄」と呼ぶ様になったと言われている。

前ページで紹介しているように、サンド島分遣隊「ウォードック」のケイナガセ隊員は、この童話をいつも大事に持っていたという事、通称「ラーズグリーズ隊」は機体に魔女（悪魔）の記章を付けていた事（実際に関係者からは「ラーズグリーズ隊」と呼ばれていたのでは？）、対戦経験を持つパイロット達の彼らの戦術に対する証言、そして今回発見された作戦書のサイン…もし私の推測が正しいのなら…何故彼らが未だに消息不明なのかは謎のままではあるが、これらの事実が「ラーズグリーズの英雄の正体」を語る有力な手がかりである事にはならないだろうか？

オーシア大統領府及び情報局は2020年にこの戦争に関する情報の公開を約束している。その時が来るのを我々は心待ちにしているのだ。



ACES at WAR

A HISTORY

戦空の英雄達



INDEX

Section #01

- 010 WINGS OVER OSEA
オーシアの空を駆けた翼たち

Section #02

- 032 THE SHOT
歴史を語る一枚

Section #03

- 054 STATE OF THE ART FIGHTERS CHANGE THE COURSE OF WAR
戦局を変えるべく投入された最新鋭戦闘機

070 TALK DOG FIGHT R01 菅野昌人 × 河森正治 × 小川堅司

Section #04

- 076 MAN AT WAR
戦争と人間

106 TALK DOG FIGHT R02 糸見功輔 × 吉崎 馨 × 堀内秀峰

Section #05

- 112 FLAGS & INSIGNIAS, etc.
戦争別 国旗と記章など

128 TALK DOG FIGHT R03 河野一聡 × 片淵須直

Section #06

- 134 HISTORY OF WAR
戦史

先日、オーシア南部ノヴェンバー市が保有する最大7万人収容可能な国際スタジアムにて、終戦後初の航空式典が開催された。沿道を含めて総勢62万人とも言われた大観衆が殊さら大きな歓声を送ったのが、式の最後に登場した写真の最新鋭軍用機3機であった。希少性の高い3機体が編隊を組むという贅沢なプログラムが実現したのは、ハーリング大統領たっての強い希望があったからだと言われている。前進翼と内向き斜め垂直尾翼で構成されたエンテ型のフォルム、そして神業的な飛行戦術が描く軌跡は余りにも美しく、朱に染まり始めた空に実によく映えていた。この華麗な飛行が平和のために披露される時代が続くことを切に願っている。



INTRODUCTION

もしも歴史を人類社会が描く絵画になぞらえるなら、あの天空こそキャンパスと呼ぶに相応しい。少なくとも 昨年の環太平洋戦争を生き抜いた我々にとってはそう言える。今日は久しぶりの快晴に恵まれた。セントヒューレット港の自宅でコーヒーを飲みながら美しい青空を眺めていると そんな事が頭に浮かんでくる。

近年、我々は近代史の中でもまれに見る激動の時代を歩んできた。その歴史の転換期に最も重要な役割を果たしたのは、一般の民衆でもなければ人物政治家でも ましてや私たちジャーナリストでもない。勇敢にして高潔なエースパイロットたちこそ 時代を切り開いてきた当事者にほかならなかった。彼らの戦いの軌跡が刻まれた舞台、それがあの天空である。

エースたちの活躍についてはこれまでも各種メディアで報道されてきたが、近年の社会混乱の影響もあって世界全体を俯瞰した情報はどうしても枯渇さみだった。1人のジャーナリストとして 真実の記録を後世に残したい — それが本書執筆に至った動機である。本書を手にとってくれた方が、私が故郷として愛するこの大陸に一層の興味を抱いてくれたら、これほど光栄かつ嬉しいことはない。

2011年8月11日

オーシア連邦、セントヒューレット港の自宅にて
ジャーナリスト イドム ジョウ

Section #01

WINGS OVER OSEA

オーシアの空を駆けた翼たち

憧れを遥かに越えた現実がそこにはあった。

幼少の頃、母が買ってくれた木製の飛行機は私の一番お気に入りの玩具だった。年齢を重ね、興味の対象がより現実的そして機械的に様変わりしても、航空機に惹かれる私の気持ちは不変である。大人になると、とりわけ軍用機に強い憧れを抱くようになった。それは私にとって、永遠のヒーローにも似た存在であった。

'80年代以降、オーシア国にも各国家間の緊張はいやがうえにも伝わってきた。日常でもよく頭上を軍用機が飛翔するようになり、その勇姿を無意識に目で追いながら、大気を切り裂く轟音に「本物は違うな」と思ったものである。さらに私は仕事で、環太平洋戦争で開幕の地となったサンド島の航空基地を取材する機会に恵まれ、改めて無知な自分を知った。生まれて初めて間近で見る軍用機、そのエンジン音は心の準備をしても驚愕を感じるほどの迫力を持っていた。熱い空気が、かつて祖父の家でかいだ灯油ストーブと同じ匂いとともに漂ってくる。文字通りの意味でも象徴的な意味においても、軍用機がかくも“大きい”存在とは想像できなかった。その迫力すべてを紙面で伝え切るのは難しいが、本書で一端に触れてもらえれば幸いである。



そのスピードも映画などで想像するものとは別世界、それが現実である。飛行時にはエースパイロットたちの肉体に恐ろしいほどのG(重力)が襲いかかるが、それを乗り越えなければ生き残れない戦いが空では繰り広げられている。圧倒的という言葉がこれほど似合うシチュエーションはない。翼は今日もこうして時代を切り開いていく。



多様な軍用機が戦局を切り開いてきた。各時代の戦勝国の記録によれば、投入された軍用機はベルカ戦争のウスティオ軍では36機種、大陸戦争のISAF軍では21機種、環太平洋戦争のオーシア軍に至っては53機種も数えられる。しかし豊富な戦力があっても同時にそれを取りこなす技量、見識がパイロット達には求められた。またそれらを采配する指揮官、機体をメンテナンスする整備員達、航空管制らの信頼関係も得られてはじめて、エースたちはどんな危機的状況をも潜り抜けてきたのだ。

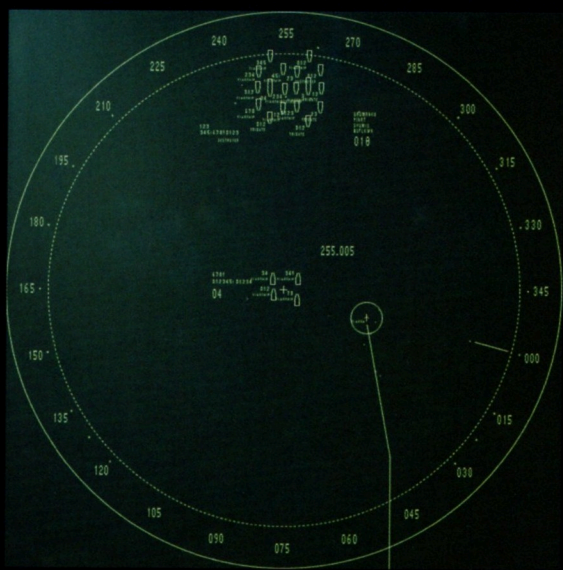








編隊を組んで出撃するのが近代の航空戦の基本である。ベルカ戦争でウステイオ共和国を勝利へと導いたガルム隊が2機編成だったのは有名だが、それはむしろ例外的な構成と言える。通常は4機で1つの飛行隊を構成するのがオースリア空軍では最もよく見られる編成だ。各飛行隊は隊長である番機を中心に、隊列を組んだり二手に分かれたりして攻防に当たる。



レーダー機器は敵および友軍の存在を広範囲に渡って探査する、パイロットの "第2の目" だ。識別信号によって友軍が青色でマークされる技術は古くから導入されており、エースたちの作戦遂行を効果的にサポートしてきた。

近年の電波吸収体技術の進歩で「見えない戦い」を強いられる航空戦ではあるが、いくら近づいても絶対に発見されないという訳ではない。逆説的に言えば、急に目の前に現れたとしても近接格闘戦術が磨かれていれば恐れることは無いのである。







WINGS OVER OSEA

オーシアの空を駆けた翼たち

「ラースグリーズの亡霊」と称される飛行隊が空母ケストレルから出撃する際には、当初安全のため甲板からの短距離離着陸が可能な機体以外、使用許可が下りなかった。しかし、戦争終盤には非常事態ゆえに全種の機体での出撃許可が下されたという。艦長の決意を感じるエピソードである。











写真のエンブレムは環太平洋戦争終盤に活躍したオーストラリア軍の精鋭、通称「ラースグリーズの亡霊」が使用していたものだ。同部隊の詳細は謎に包まれているが、公開済みの情報を調べると2010年12月7日にセレス海・ソロ島沖で撃墜されたオーストラリア国防空軍第108戦術戦闘飛行隊・サンド島中隊と符号する点が多く、同隊と同一視する説も根強い。









空母ケストレル内部の格納庫。南ベルカのある会社は環太平洋戦争の混乱に乗じ、サンド島中隊所有だった軍用機多数をユークトバニアへ密輸しようともくろむが、ケストレルのアンダーセン艦長に拿捕されていた。そのため、ここには甲板からの発着に適さない機体も収納されていた。







蛇をあしらったエンブレム、それがグラールバク戦闘機隊の証だ。ベルカ戦争終結後、オーシア空軍強化の目的で、ベルカ人のエースたちで結成されたアグレッサー飛行隊が秘密裏にオーシアへ招聘された。彼らは8492飛行隊と名を変えてオーシアとユークトバニア両国の滅亡を画策するが、最後は計画を阻止され「ラズグリーズの亡霊」隊に倒された。



ストーンヘンジ防衛の任につくエルジア空軍の2機。接収された隕石迎撃砲ストーンヘンジの防衛体制は、少々複雑な構成だった。迎撃砲自体の運用と施設の近接防衛はミサイル防空軍、その周辺地域の防衛はエルジア空軍という編成だ。

もともとエルジアのミサイル防空軍はミサイル防空局というエルジア空軍の1部局であり、左遷された将校の「流刑地」であった。それがエルジア攻勢の際、接収されたストーンヘンジが編入されることによりミサイル防空軍として昇格した。かつて空軍により流刑にされた恨みと縦割り行政により、双方の機能は硬直化していった。

決定的だったのはストーンヘンジの射撃により空軍機が損傷し墜落するという事件だった。お互いの縄張りがかぶっていたのが遠因とされ、これにより、ストーンヘンジ防衛のために駐屯していた空軍部隊は大幅に削減された。類まれな技量を持つ一部の精鋭部隊が防衛の要となっていたが、その実入れ替わりは激しく、各国軍に喧伝されていたほどの鉄壁な防衛力とは言えなかったのだ。





ユリシーズ落下

08.07.1999撮影

1994年10月、全長1.6kmの小惑星1994XF04が発見された。のちにユリシーズと命名された同小惑星は1999年7月8日に地球のロシア境界の内側に到達、1000以上もの核に分裂して断続的に地表へと降り注いだ。写真は落下直前の隕石の1つを捉えた貴重な1枚である。この未曾有の天災はユーゴスラビア大陸に混乱をもたらし、大陸戦争の引き金になった。

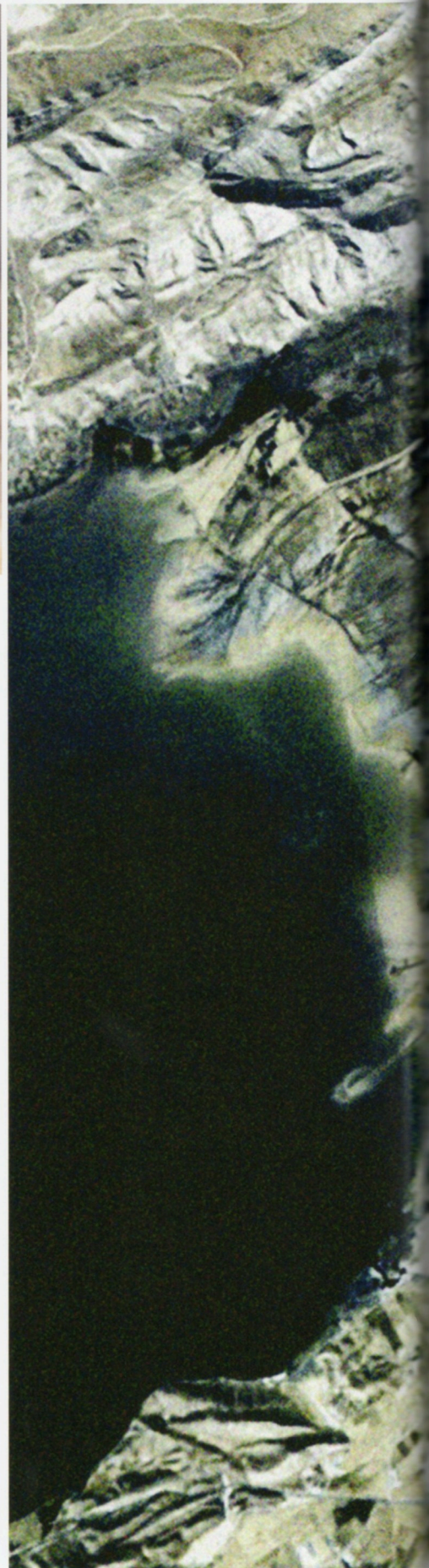
Section #02

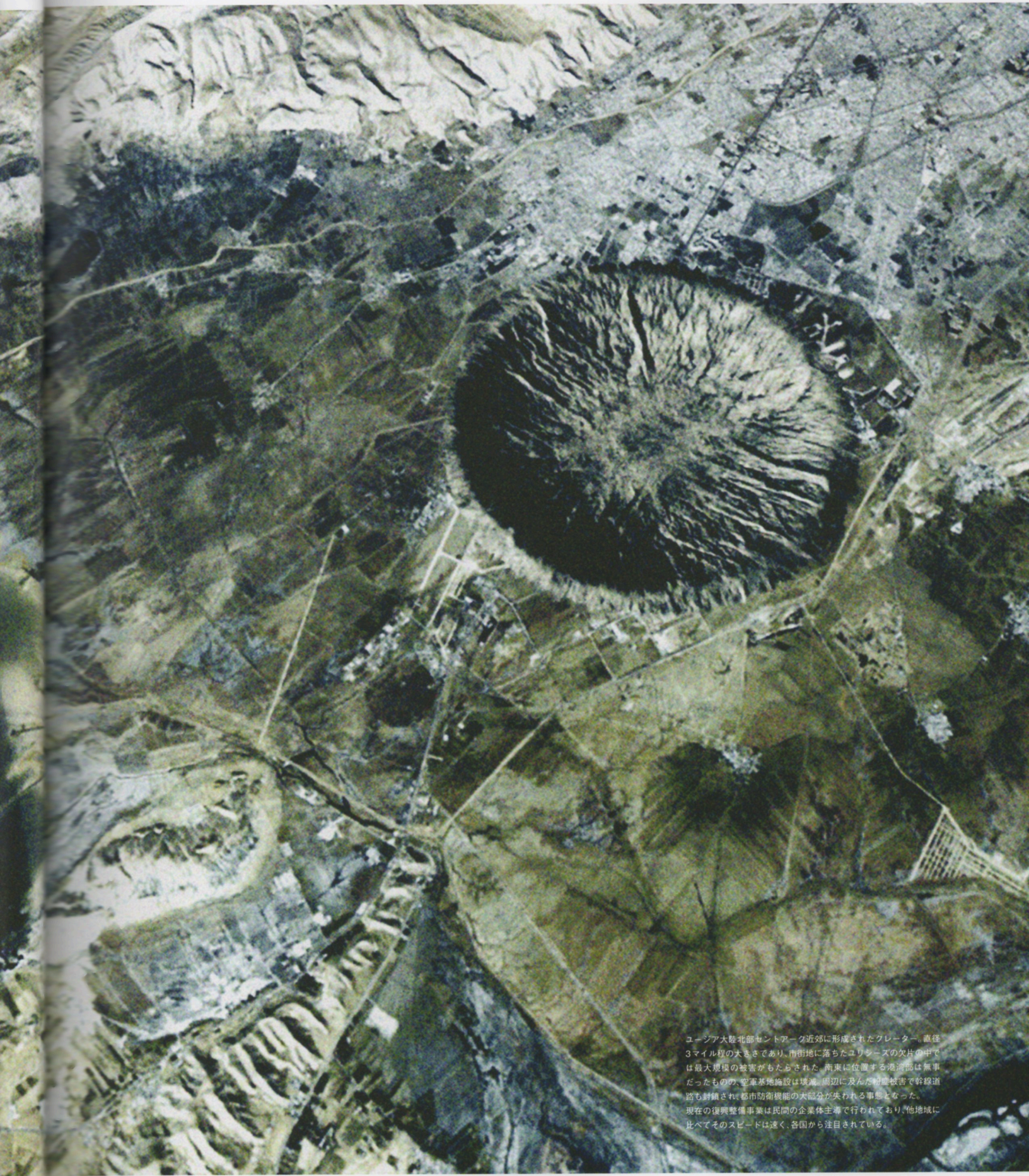
THE SHOT

歴史を語る一枚

人間とは、かくも矮小な存在なのか — そんな想いが心に突き刺さるのを感じながら、私は目の前の海を眺めていた。私が訪れたのはニューフィールド島（P.35参照）のアンダーソンクレーターである。数時間前にセスナ機で上空から眺望した時、確かに円形を成していたそれは、今こうして地上から観察すると辛うじて岸辺の湾曲を見て取れる程度である。大地に口を開いたクレーターはなんと巨大で、そして私はなんと“ちっぽけ”なのだろう。改めて畏怖の念を感じた。

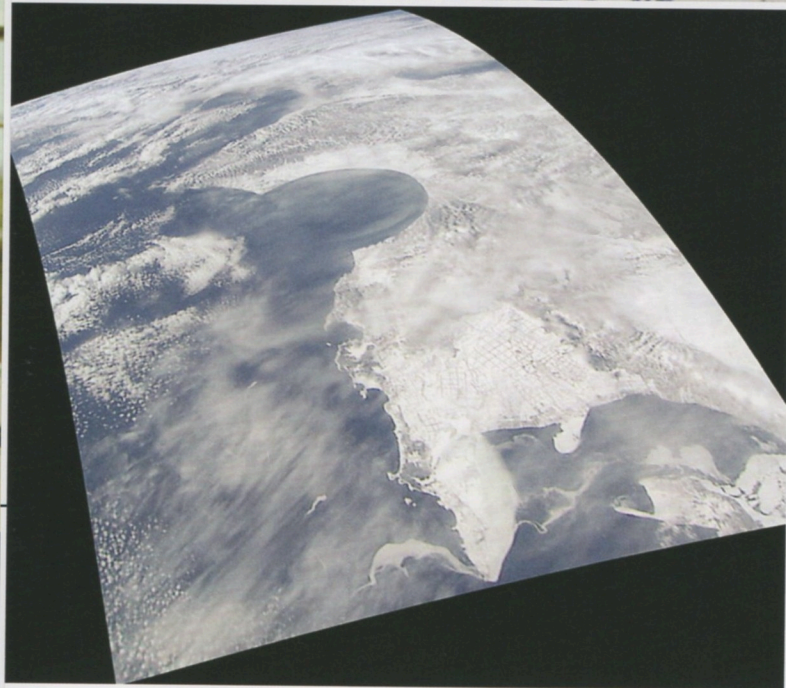
我々が記憶する人類史の中で最も大きな天災であり、世界そのものを変えた小惑星ユリシーズの落下。その危機を食い止めるために生み出され用いられた科学技術は、いつしか人間同士の争いの種となり、戦争の概念すらも変えていった。ストーンヘンジをはじめとして、戦乱を経て写真や資料にその姿を残すのみとなってしまった物も少なくないが、これらは沈黙を持って雄弁に語る、歴史の証言者に他ならない。今、その姿と声を追っていく。





ユーゴスラビア北部セントアーク近郊に形成されたクレーター。直径3マイル程の大きさであり、市街地に落ちたユリシーズの欠片の中では最大規模の被害をもたらされた。南東に位置する港湾部は無事だったものの、空軍基地施設は破壊、周辺に及んだ粉塵被害で幹線道路も封鎖され、都市防衛機能の大部分が失われる事態となった。現在の復興整備事業は民間の企業体主導で行われており、他地域に比べてそのスピードは速く、各国から注目されている。

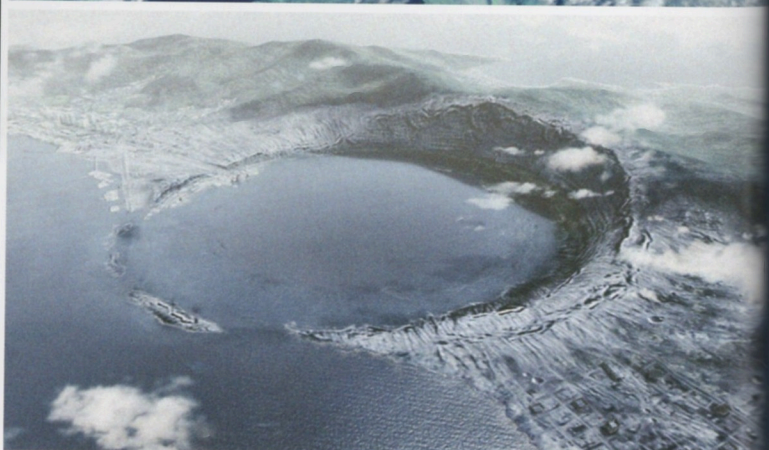




高空から見た地球の傷跡。抉られた大地を人々の魂が見つめる。衛星からの解析も含めて判明したユリシースによる地表への衝突痕は、直径1マイルを超えるもので30個超を数える。分裂した核はその殆どが海に没したが、ファーバンティ、ニューフィールド、ロスカナス、スカリー等、人口密集地へ落ちたものは甚大な被害をもたらした。

THE SHOT

歴史を語る一枚



アンダーソンクレーター

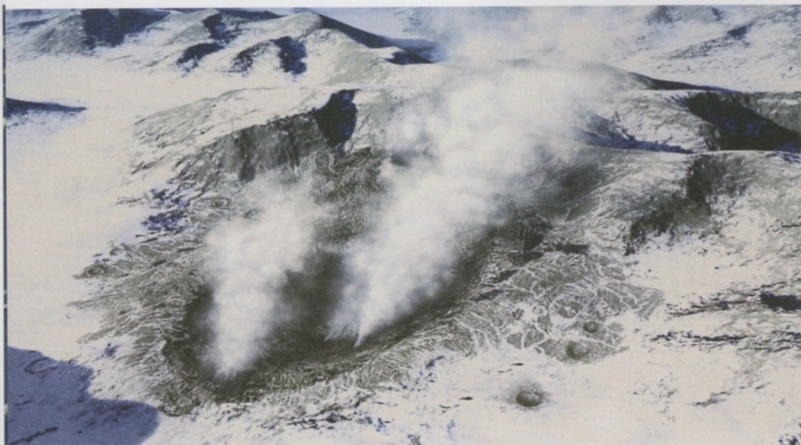
19.09.2004撮影

ノースポイントの南約60マイルにある、ニューフィールド島東海岸に残る有名なクレーター。隕石は島の東部を抉るように地表に衝突し、周辺に多大な被害を与えた。島中央を南北に走る山脈が盾となり、西側のダメージが和らいだのが不幸中の幸いだったといえる。近年、クレーターを埋め立てて島の東側を復興しようという意見も出されているが、戦時中の混乱が未だ影を落としており、計画が遅々として進んでいないのが現状だ。また、クレーターを調査中の地質学会による埋め立て反対運動も行われており、復興への道のりは遠い。



ニューフィールド島

ユージア大陸から海峡を隔てて北東に広がる小区画がノースポイントである。ニューフィールド島はその南西に位置する小さな孤島に過ぎなかったが、アンダーソンクレーターの所在地として今や世界的に知られる存在となった。島を南北に縦断する山脈が地形上の特徴であり、北東端にはアレンフォート飛行場を有する。島民は島の南東沿岸に街を築いてきたが、現在ではクレーターによって居住区が南北に分断されてしまい、復興の大きな妨げになっている。



クラシンスキークレター

その美しさと雄大な景観とで知られるシェズナ山脈にも小惑星ユリシズの爪痕が残されている。天文学者ロマン・クラシンスキー教授の名が付けられている直径1.7kmに及ぶクレターがそれである。この地に落下した隕石は一度クレターの手前の山に衝突したが、その力を打ち消す事が出来ず、そのまま山裾を削り大地を引き裂いたような長い跡を残している。また衝突時に発せられた熱量によりクレター周囲の万年雪は溶かされ、中心部からは未だに水蒸気が立ち昇っているのが確認できる。



レイカークレター

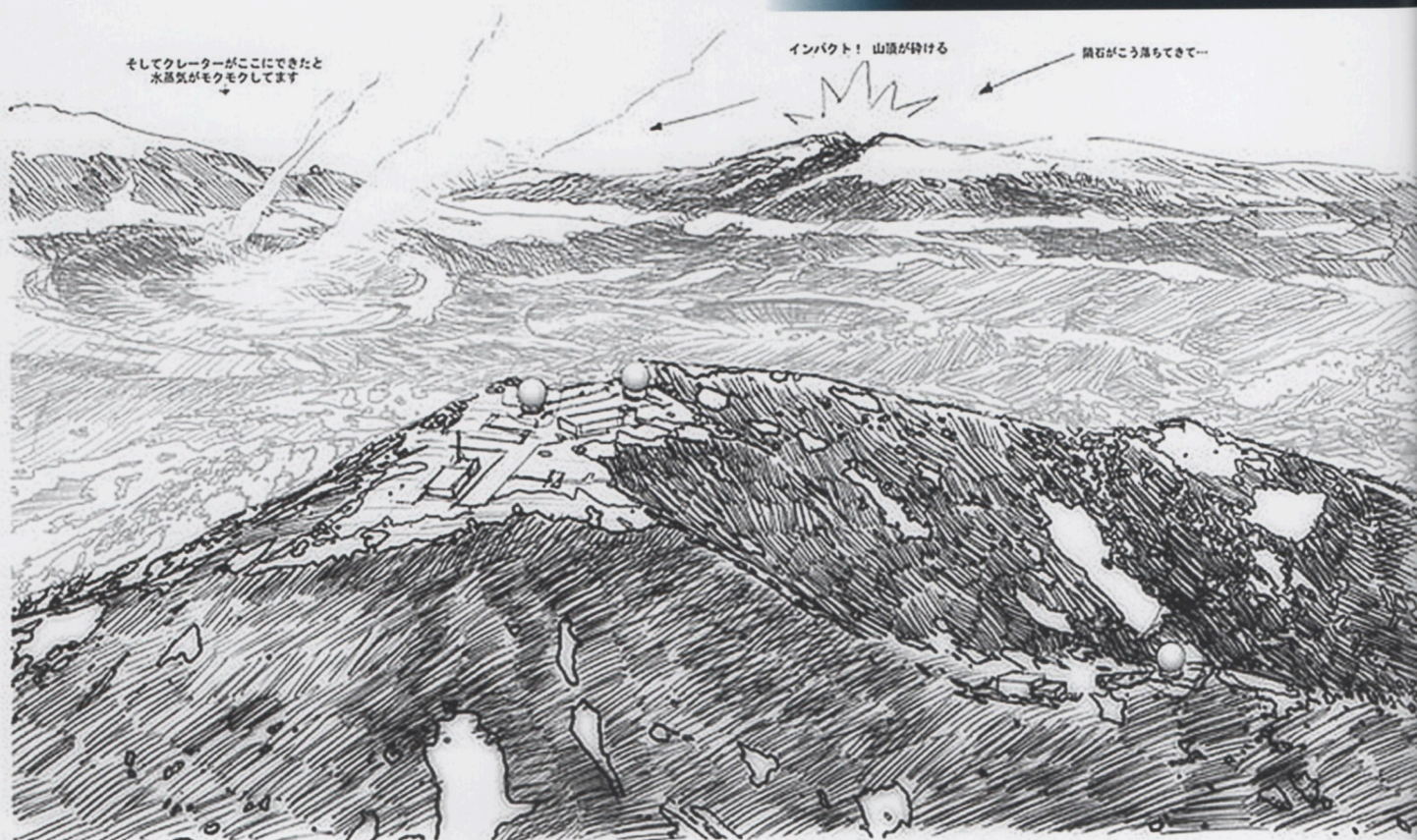
レイカークレターはその存在以上に、隕石衝突による二次災害の方が有名である。この地に落ちた隕石の衝撃は、もともと地盤の弱かったこの地域一帯に大きな地殻変動が起こし、エルジアの首都ファーバンティの海岸線を水没させてしまった。それだけの災害を被りながらも、エルジア政府は他の地へ遷都すること無く、以後もここを首都としている。レイカークレターは海の中に出来たクレターの為、他のクレターに比べ侵食が激しく、いずれは跡形も無く消え去るであろうと考えられている。

THE SHOT

歴史を語る一枚

ユリシズの傷跡

小惑星ユリシズが無数の核に分裂して落下したとされる事例は、全世界で1000件以上が報告されている。甚大な被害をもたらしたクレターとしては、ユーアジア大陸に残る上の4つとアンダーソンクレターが特に有名である。これら歴史的惨劇の証人たるクレターもその多くはいずれ侵食し、あるいは復興事業によって姿を失っていくことだろう。しかし、その衝撃はあらゆる意味で人類の記憶に永遠に残り続けるに違いない。



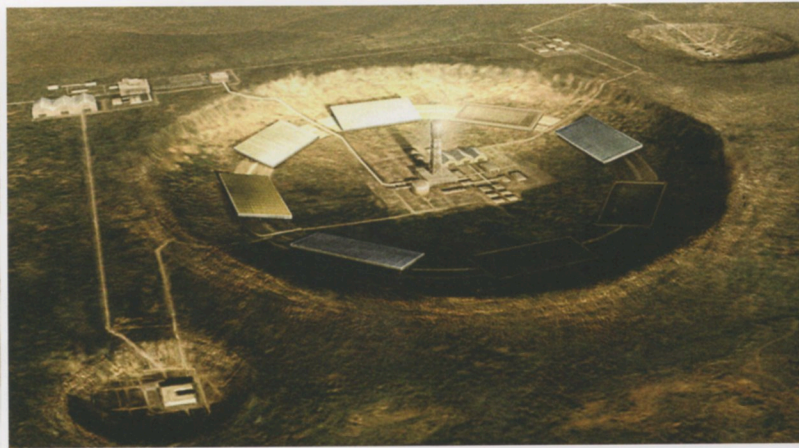
・「雪山」というより「雪山」の印象に近い
山頂にはエンハンスドベース、ドーム型レーダーが重なる
峰にそって施設が並び、一つのシステムを形成する。それが二箇所ある

← こういった場所に設置される



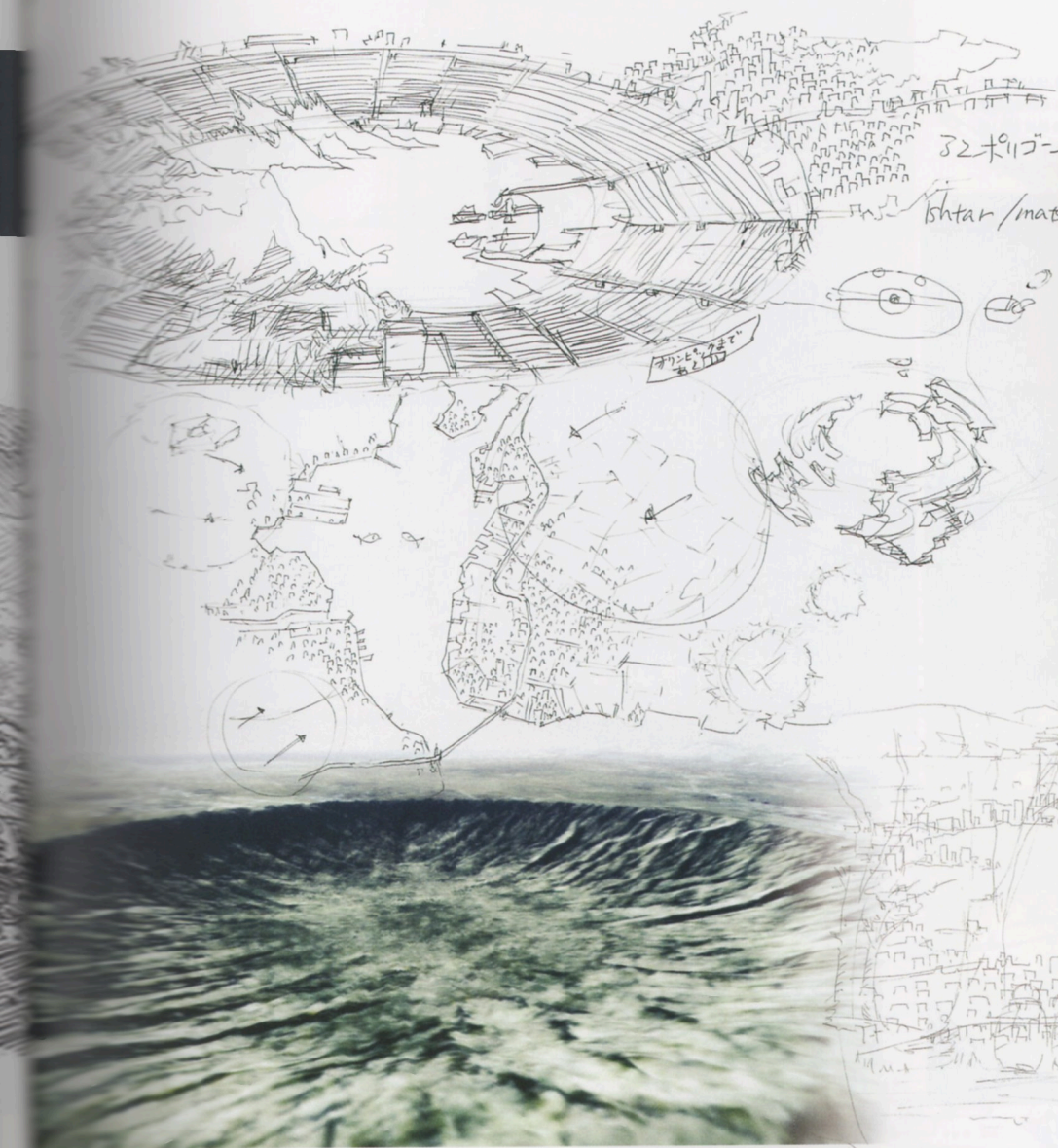
ゴールドバークレーター

小惑星ユリシズにより大地に穿たれた最も大きなクレーターの一つに、このゴールドバークレーターがある。直径約8.4kmに及ぶこのクレーターは、大型の隕石が落下したにも関わらず、インパクト・ポイントが砂漠であった為、衝突時の威力が弱められ、この程度の規模で済んだのではないかと科学者達は分析している。衝撃により大地が抉られた結果、クレーターの中心部からは砂漠の地下に流れる地下水脈の水が湧き出しているのが伺えるが、そう遠くない将来にクレーターの東西に走るイルザリ河のように溢れるであろうと予測されている。



マッケンジークレーター

マッケンジークレーターの存在するフェイスパーク地方は、「メサ」と呼ばれる上部を平らに切り取ったような形をした岩地が続いている地域である。このあたりは年間を通して極端に降水が少ない為、他の地域にあるクレーターに比べ、降雨により侵食される事もなく数万年後まで残るであろうと研究者達は推測している。また以前より、この地域は赤道に近く日照時間が長いという地理的条件から、安定した太陽光発電が行える事が注目されており、何機ものソーラーパネルが建設されているのが見受けられる。最近ではこのクレーターを利用したタワー集光方式のパイロットプラントの建設が行われているようである。



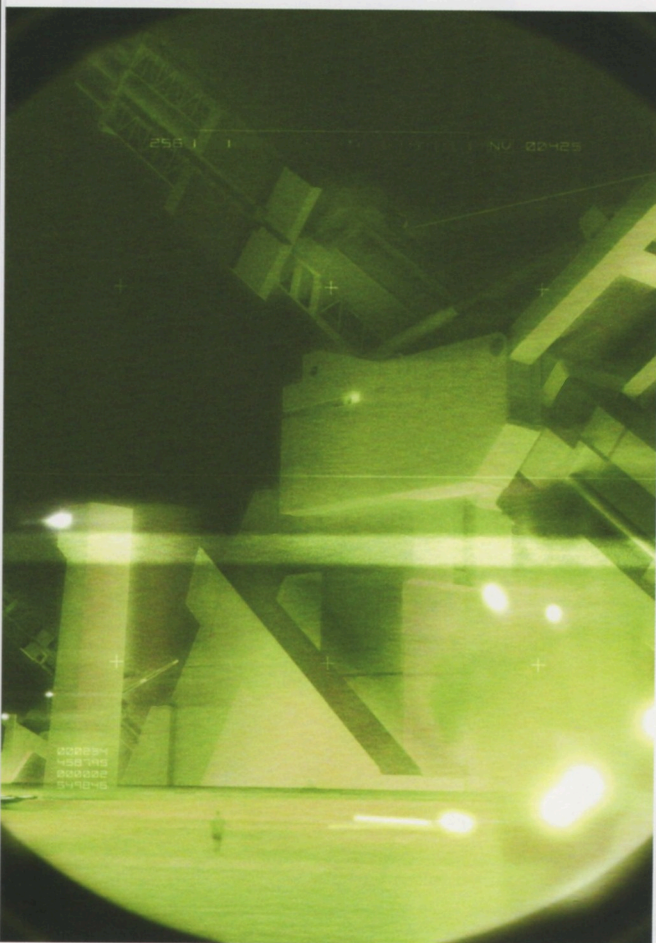


ストーンヘンジ全貌

15.01.1999撮影

小惑星ユリシーズの地球到来を半年に控え、完成の日を迎えたストーンヘンジ。円形に広がるコンクリートパネルの内側に迎撃砲・外周を制御施設及びシールドが曲む構造となっている。実際には外敵の侵入を阻止する「防壁」として機能する為にレイアウトされたと考えられ、人類の存亡をかけたこの施設が人間同士の争いの為になるだろうことが、早くから予見されていた事を示している。

エルジア軍が「ストーンヘンジ」を大型制圧兵器として接収後、ISAF軍による特殊潜入工作任務が企てられた。写真は其の際に撮影された画像。画像データ送信時に発生する電波の副次的放射（サイドローブ）を捕捉され、結果としてISAF軍のSH破壊工作は失敗に終わった。画像の撮影された時期、場所、また潜入した工作員の生死等の情報については公表されていない。



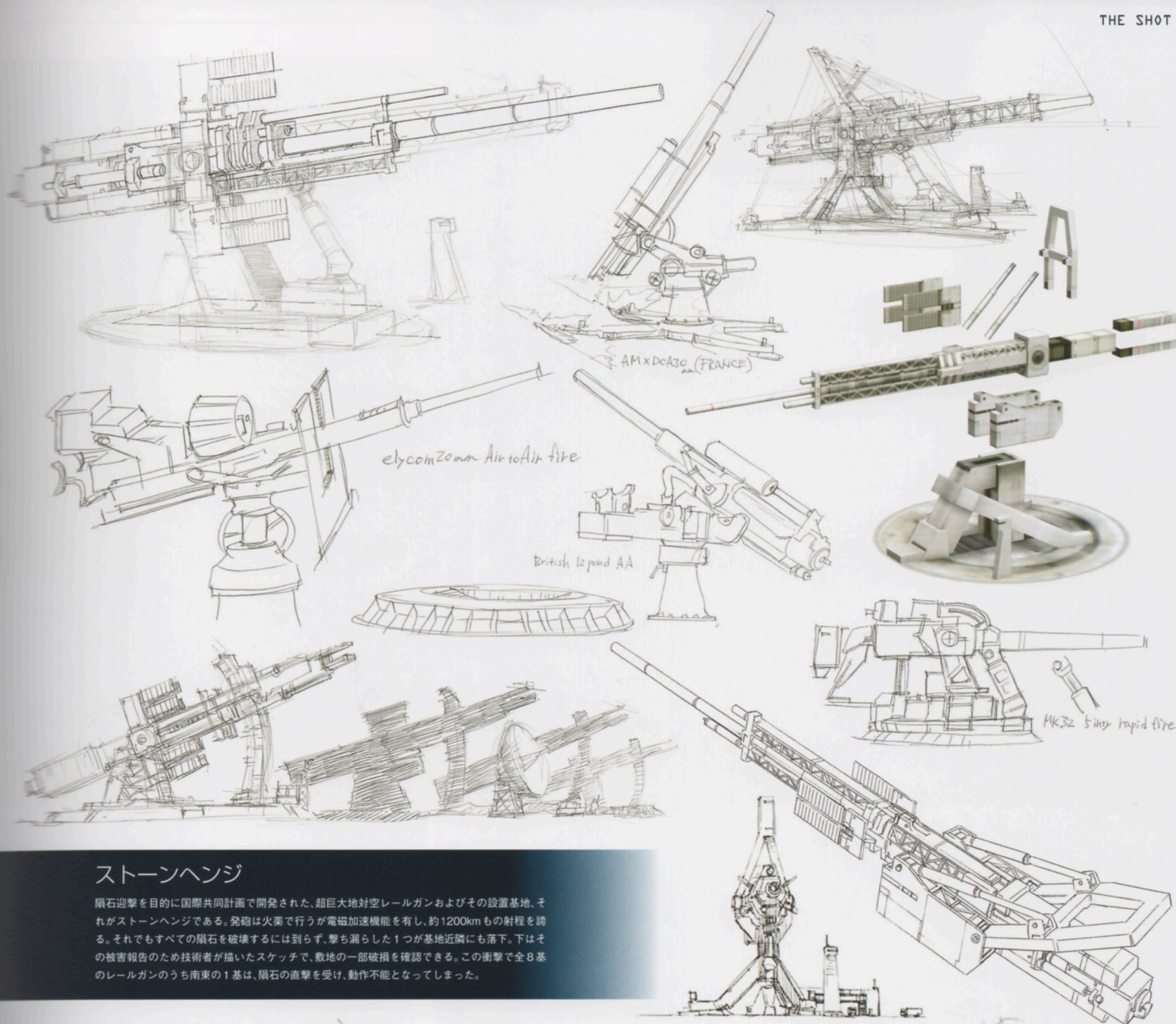
建設中のストーンヘンジ

13.09.1998撮影

1996年4月20日、FCU大統領が小惑星ユリシーズ地球衝突が確実との情報を公表。このときすでにストーンヘンジ開発計画も極秘裏に進行中だったという。世界中から集められた技術者や施工会社により、建設事業は急ピッチで進められた。

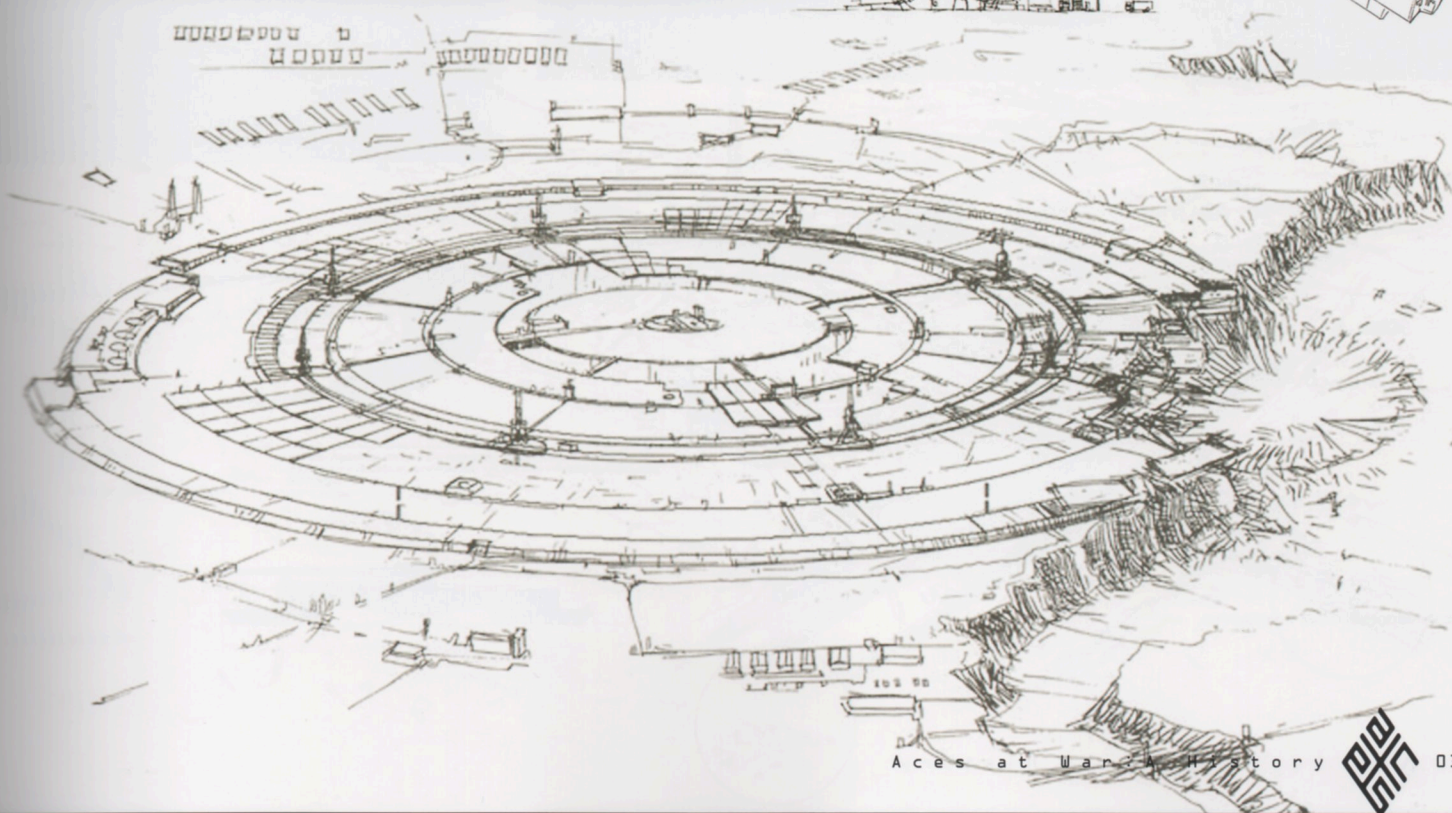
THE SHOT

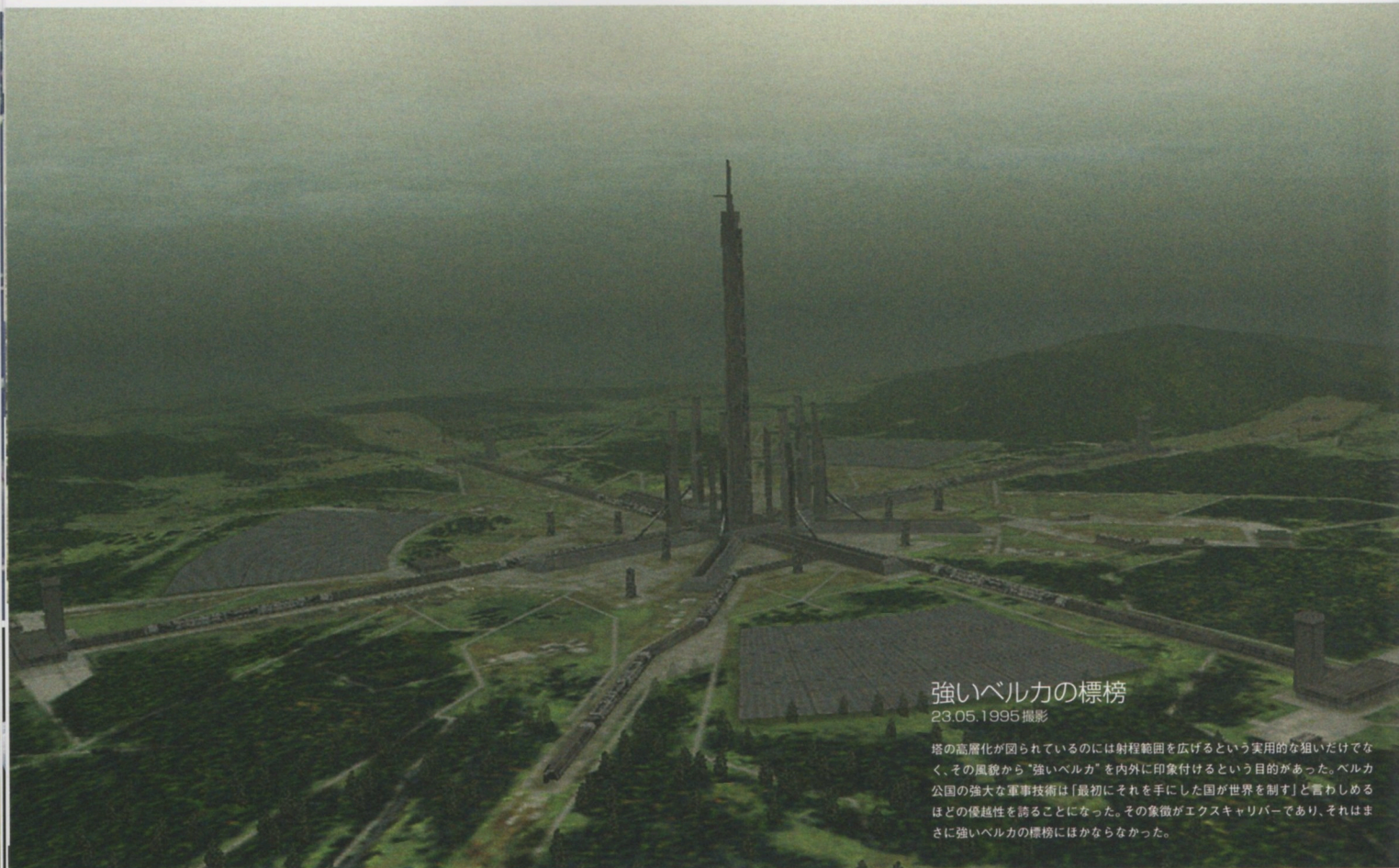
歴史を語る一枚



ストーンヘンジ

隕石迎撃を目的に国際共同計画で開発された、超巨大地对空レーガンおよびその設置基地、それがストーンヘンジである。発砲は火薬で行うが電磁加速機能を有し、約1200kmもの射程を誇る。それでもすべての隕石を破壊するには到らず、撃ち漏らした1つが基地近隣にも落下。下はその被害報告のため技術者が描いたスケッチで、敷地の一部破損を確認できる。この衝撃で全8基のレーガンのうち南東の1基は、隕石の直撃を受け、動作不能となってしまった。





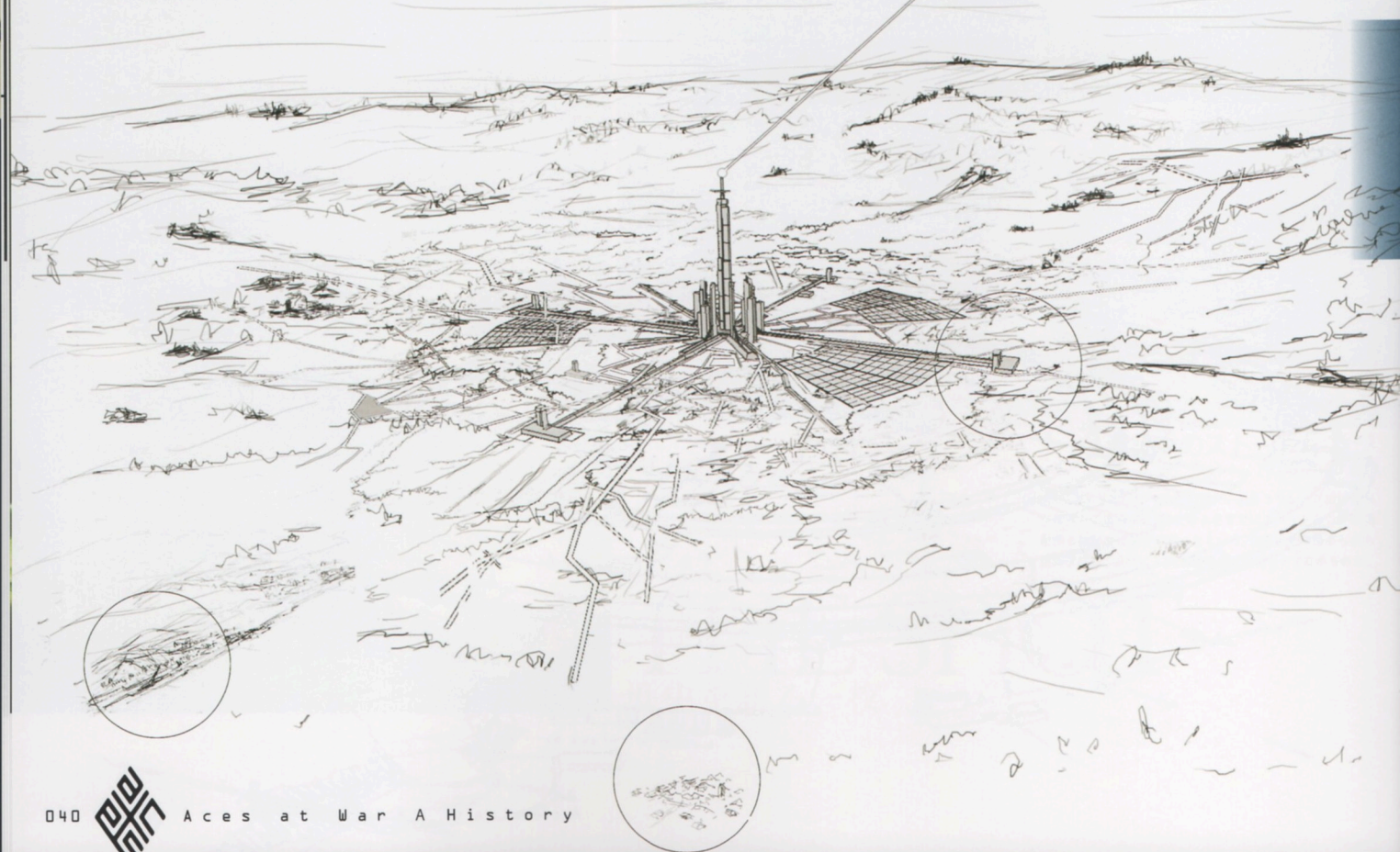
強いベルカの標榜

23.05.1995 撮影

塔の高層化が図られているのには射程範囲を広げるという実用的な狙いだけでなく、その風貌から「強いベルカ」を内外に印象付けるという目的があった。ベルカ公国の強大な軍事技術は「最初にそれを手にした国が世界を制す」と言わしめるほどの優越性を誇るようになった。その象徴がエクスカリバーであり、それはまさに強いベルカの標榜にはかならなかった。

THE SHOT

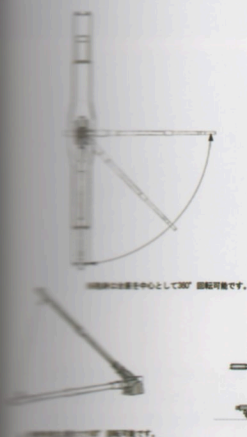
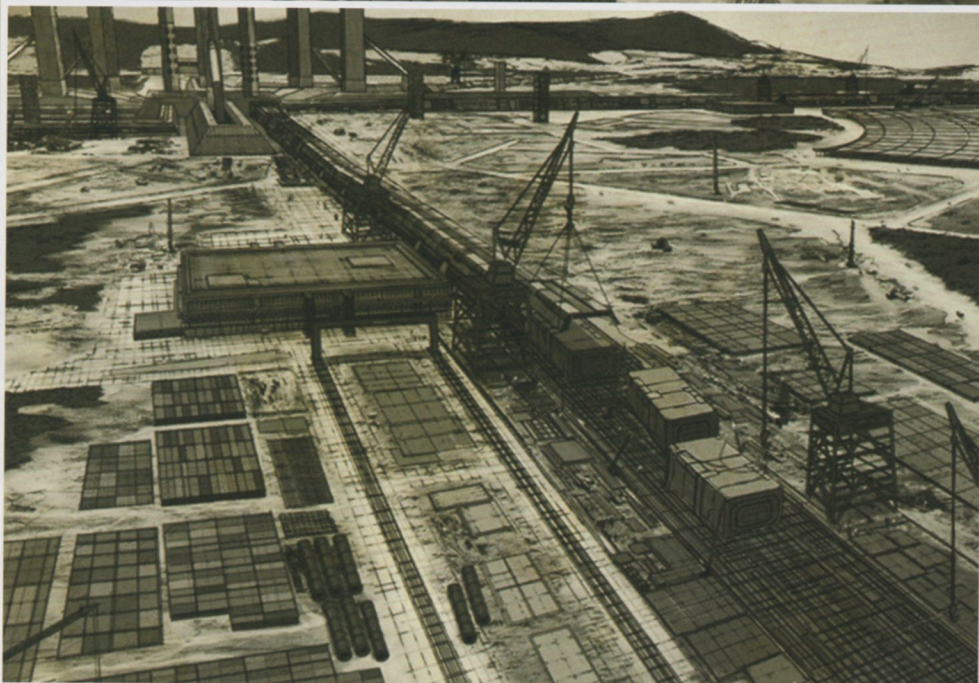
歴史を語る一枚



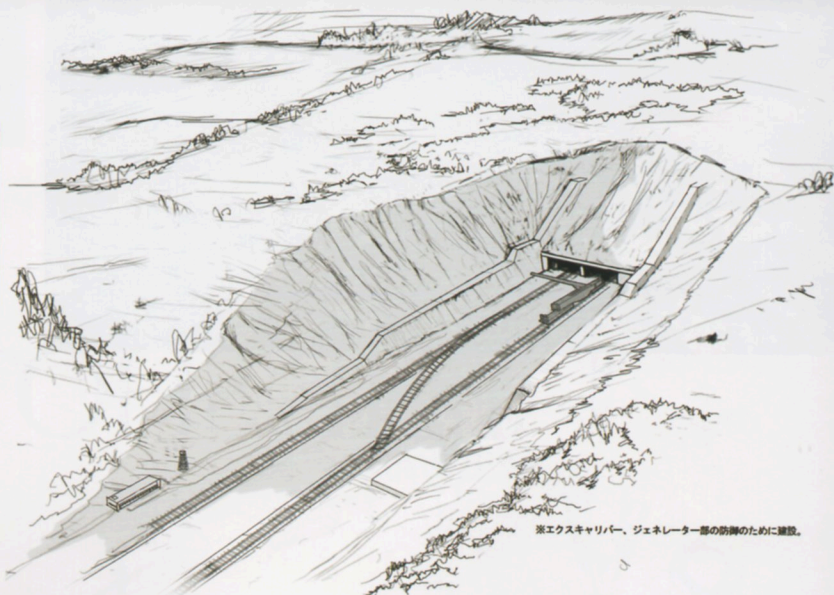


エクスカリバー

東欧が雪に覆い、タウブルグ丘陵にそびえ立つ巨神の刃、それがエクスカリバーだ。1981年に始まるベルカ公国のBMD (Ballistic Missile Defense) すなわち、「弾道ミサイル防衛」構想の下に設計された、本土防衛型化学レーザー兵器である。塔先端の砲口からレーザーを1回につき約8秒間放射し、捉えたターゲットに大ダメージを与えられる。理論上では、軌道上の衛星などの攻撃も使用すれば半径1200kmもの範囲をアウトレンジ射撃可能になると技術者は断言している。



▲ 360° 方向への砲撃が可能。エクスカリバーの技術を活用して制作されたもの。レーザーの出力制御はエクスカリバーには及ばないが、その分小回りが利くため、エクスカリバー機動のガードアンとして設置されている。



※エクスカリバー、ジェネレーター部の防弾のために建設。



最後の抵抗

25.12.1995 撮影

フレスベルクはベルカ戦争で連合軍が「くろがねの巨鳥」ミッションとして記録を残す戦局において、初めて実戦投入された。左の写真はその交戦時に辛うじて撮影に成功した、資料的価値の高い1枚である。フレスベルクはウスティオ共和国のヴァレー空軍基地への奇襲攻撃には成功したが、ガム隊の離陸を阻止するには到らず反撃を受ける。武装組織「国境なき世界」に加担した航空部隊の護衛もガム隊には通用せず、フレスベルクは初飛行にして山間部へ墜落した。



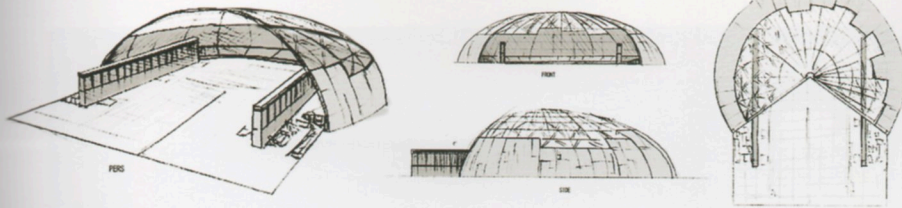
ベルカの怪鳥

04.04.1995 撮影

連合軍に残された記録を紐解くと、Bm-335が出撃したのはベルカ戦争全体を通して「凍空の狼犬」ミッションと「臨界点」ミッションだけだったようだ。出撃回数こそ多くないが、いずれのミッションもベルカ軍が地上攻撃に重点を置いていた点で共通しており、軍事評論家が同機の対地攻撃力を高く見積もる1つの論拠になっている。

THE SHOT

歴史を語る一枚

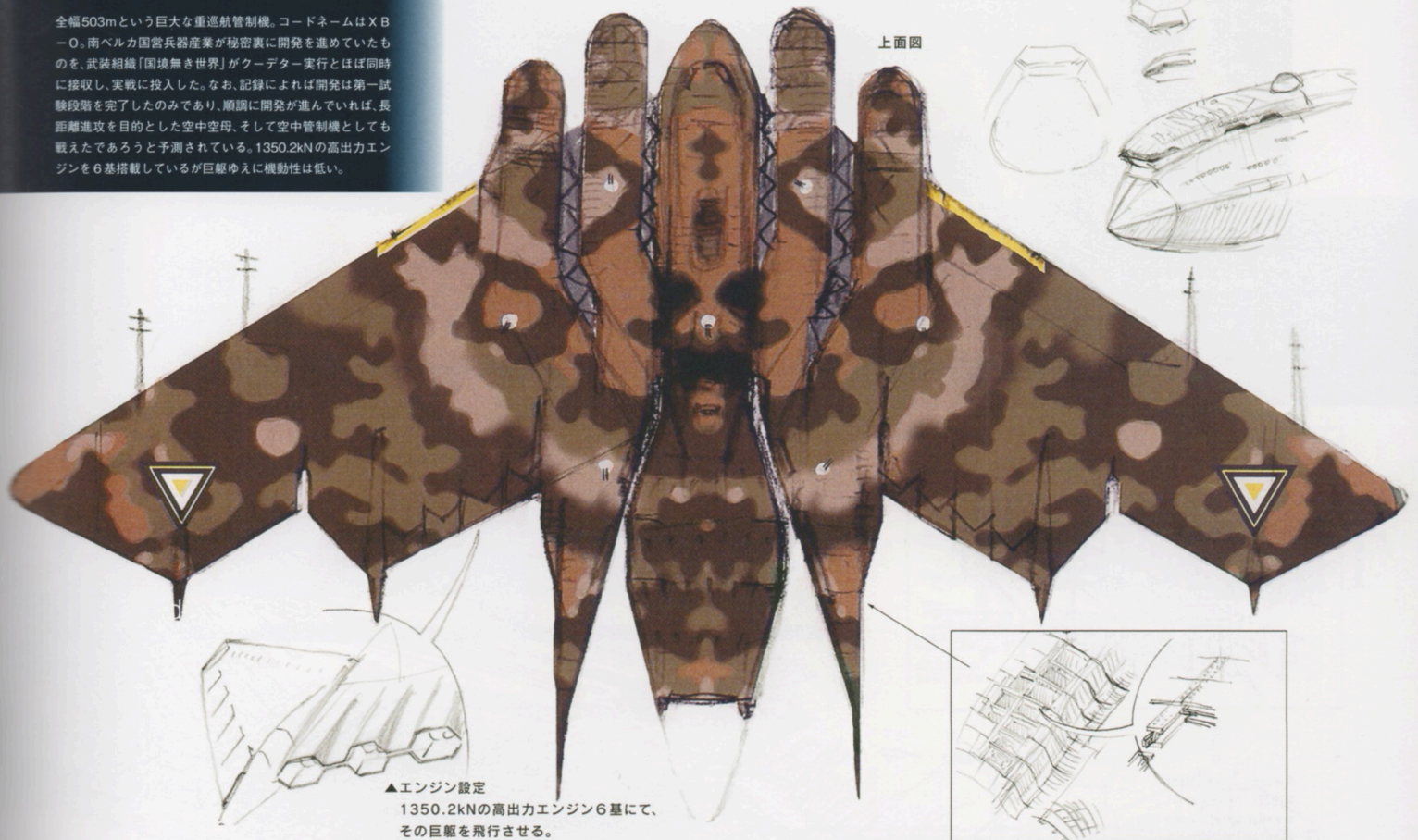


フレズベルク専用ドック「鳥の巣」

ベルカ公国西部のシルム山脈北側にそびえるイエリング鉱山は、かねてから近隣諸国には名を知られた存在だった。併設されていた巨大なドーム状の格納庫、通称「鳥の巣」が人々の目を引いていたからである。ただ、そこでフレズベルクが開発されていたことは、軍事機関を含めて長らく誰も気づかなかった。その一因として、南から吹く湿度の高い風によってこの地が常時曇に覆われており、人工衛星からの画像解析がほぼ不可能だった点が指摘されている。

重巡航管制機「フレズベルク」

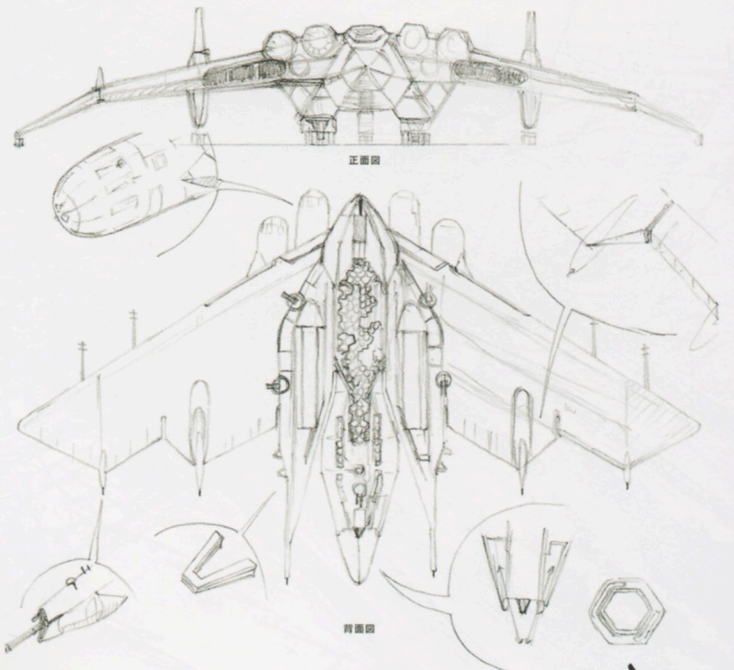
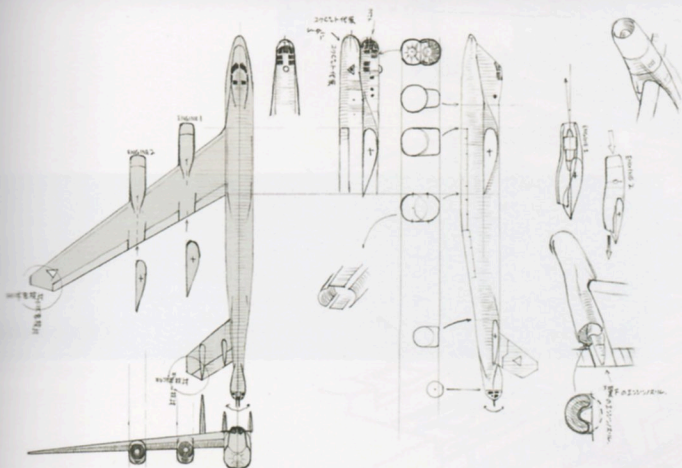
全幅503mという巨大な重巡航管制機。コードネームはXB-O。南ベルカ国兵器産業が秘密裏に開発を進めていたものを、武装組織「国境無き世界」がクーデター実行とはば同時に接収し、実戦に投入した。なお、記録によれば開発は第一試験段階を完了したのみであり、順調に開発が進んでいれば、長距離遠征を目的とした空中空母、そして空中管制機としても戦えたであろうと予測されている。1350.2kNの高出力エンジンを6基搭載しているが巨艦ゆえに機動性は低い。



Bm-335 Lindwurm

ベルカで開発された戦略爆撃機。長大な航続距離を有し当初から核爆弾の運用を目的に開発された。初飛行は1951年で幾多のバージョンアップを繰り返し、現在も現役にとどまっている。現在では主に偵察用に運用されることが多い。

機首が2つの筒を縦に並べた構造になっているが、下部機首にはナハティガル爆撃用レーダーが装備されており、特に夜間爆撃において優れた威力を発揮する。後部銃座を含む尾部は異常に肥大しているがそれは電子戦機材が集中しているためで、銃座は無人化されコックピットでコントロールされる。

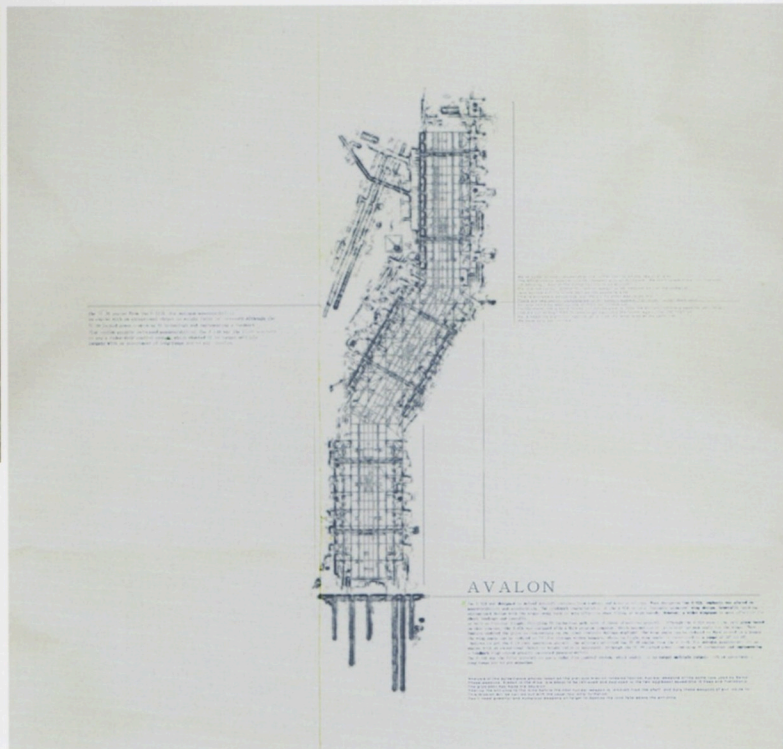




見えない要塞

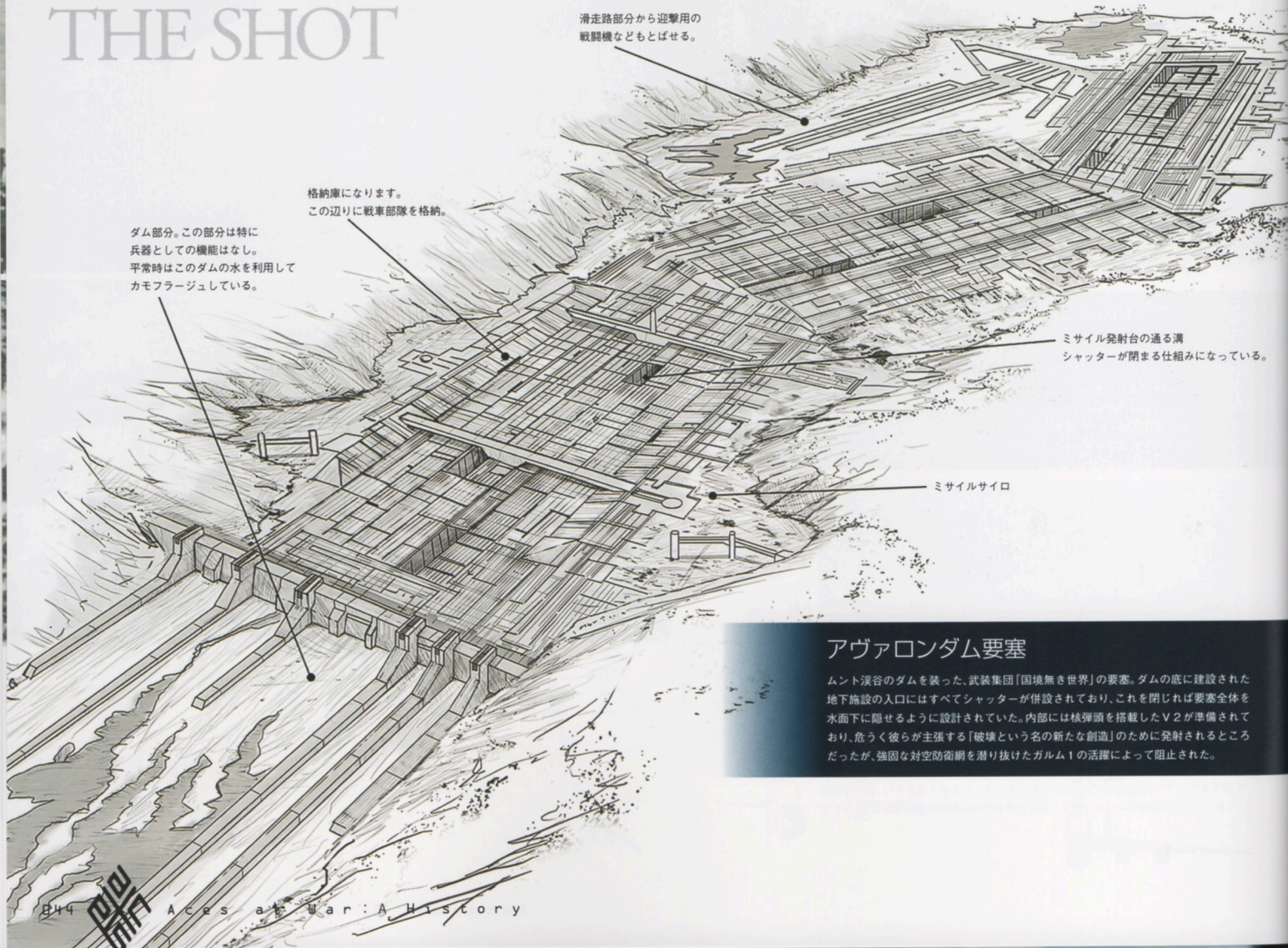
30.11.1995撮影

1995年6月20日に停戦条約が結ばれたのち、各国はベルカ公国へ監査団を派遣し、国内情勢を多方面から調査した。この写真はそのときに収集されたと推察されている1枚である。少なくとも11月30日時点のアヴァロンダムには、写真のように地下施設を覆い隠すように水が貯められていた。12月31日にはV2発射を可能にするため排水が完了しており、下のスケッチのように地下施設が視認できたと報告されている。



歴史を語る 枚

THE SHOT



滑走路部分から迎撃用の戦闘機などもとばせる。

格納庫になります。
この辺りに戦車部隊を格納。

ダム部分。この部分は特に兵器としての機能はなし。平常時はこのダムの水を利用してカムフラージュしている。

ミサイル発射台の通る溝
シャッターが閉まる仕組みになっている。

ミサイルサイロ

アヴァロンダム要塞

ムント渓谷のダムを装った、武装集団「国境無き世界」の要塞。ダムの底に建設された地下施設の入口にはすべてシャッターが併設されており、これを閉じれば要塞全体を水面下に隠せるように設計されていた。内部には核弾頭を搭載したV2が準備されており、危うく彼らが主張する「破壊という名の新たな創造」のために発射されるところだったが、強固な対空防衛網を潜り抜けたガム1の活躍によって阻止された。

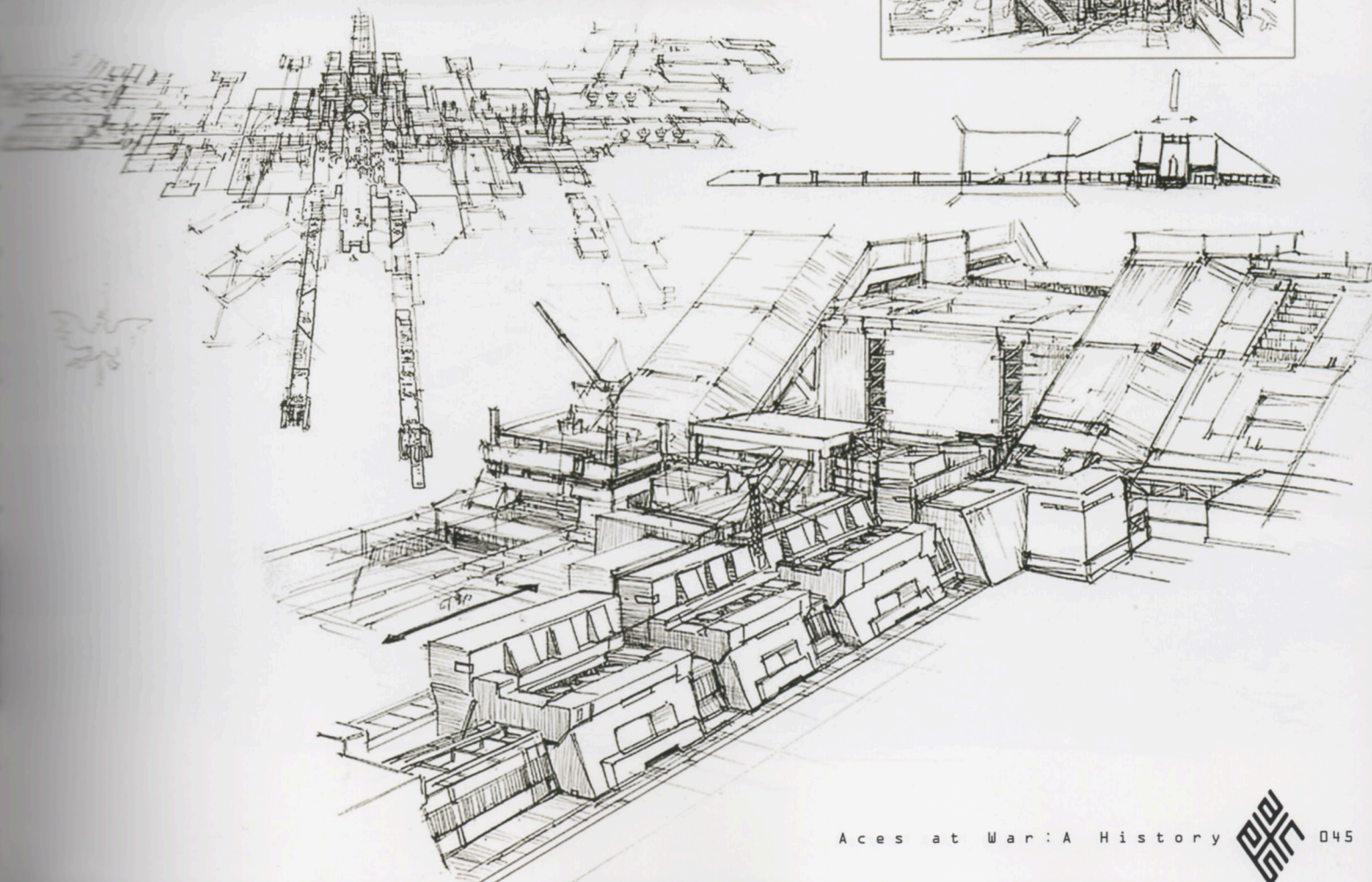
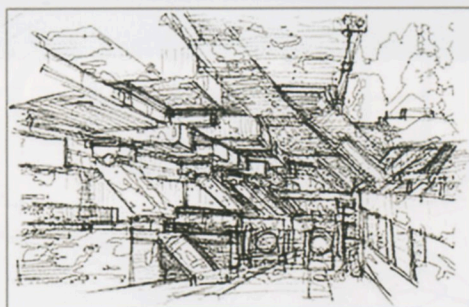
マイクロフィルムのメガリス図面

26.09.2005 流出

このマイクロフィルムは、ISAF軍による「メガリス」ミッションに参加した複数のパイロットの証言から、ブリーフィングで作戦指示を受ける際に提示された資料であることが判明している。エルジャ軍の一部の将校が独断でメガリスに立てこもってしまったとはいえ、エルジャ軍はすでに9月19日12時00分時点でISAFの降伏勧告を受け入れていたため、同施設の内部情報を入手するのも容易だったことは想像に難くない。マイクロフィルムに残っている手書きのメモや矢印は、この資料を元にISAF軍上層部が協議を重ねた際に書き込んだものと思われる。ISAF軍のメビウス1が基地内部に飛び込み、これを破壊することに成功したのも、このフィルムあってこそと言えよう。

メガリス

エルジャ軍の最終兵器とも呼ぶべき軍事施設で、エルジャ共和国の首都ファールバンティ南のトゥインクル諸島近辺に建設されていた。エルジャ軍降伏後、それをよしとしない若い将校たちが立てこもり、最後の抵抗を試みた場所として余りにも有名である。巨大ミサイル発射施設であるのと同時に、今なお地球の軌道に残っている小惑星の破片を人為的に引き寄せて落下させる装置を有した、特殊兵器でもある。



辺境の砦

20.06.1995撮影

ウスティオ共和国最後の砦である、ヴァレー空軍基地。第6航空師団が配備される当基地は、チュラン山脈の奥地に存在し、平時には国境空域の警戒監視を主任務とする。ベルカ戦争開戦直後のベルカ空軍精鋭航空部隊による電撃戦の前に、この第6航空師団も多くの正規パイロットを失い、外国人傭兵の登用による組織の緊急再編が実施された。山岳地を切り拓いて建設された山間の孤島で、最終にはパイロットの卓越した技術が必要とされる。

THE SHOT 歴史を語る一枚

ヴァレー空軍基地

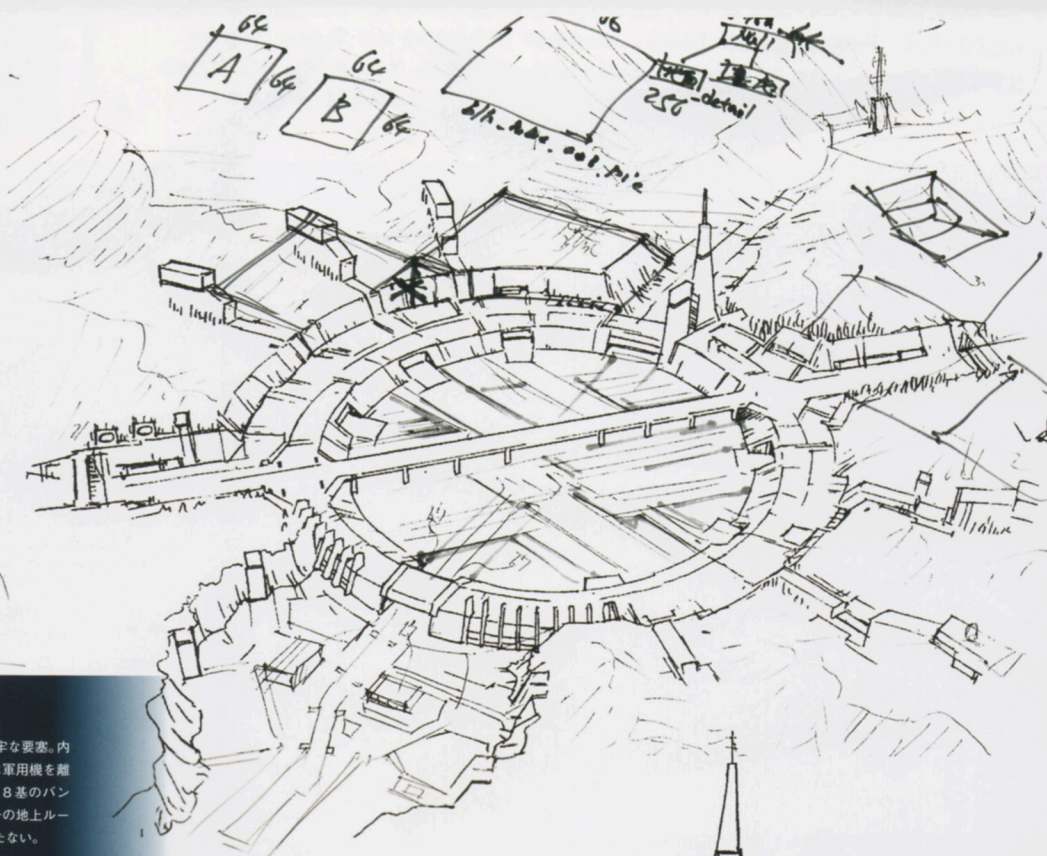
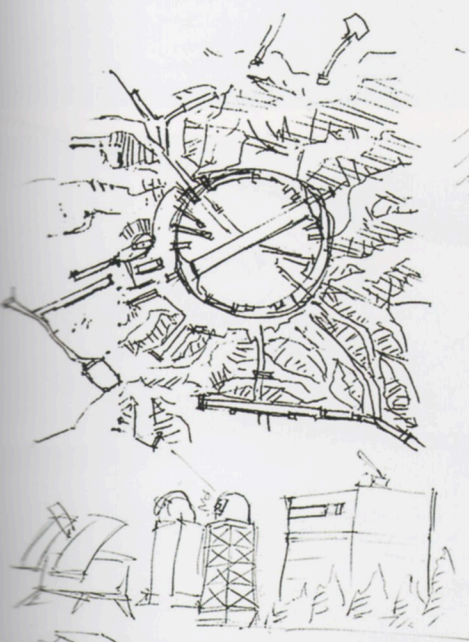
ベルカ戦争でウスティオ共和国の国土が疲弊する中、ヴァレー空軍基地は停戦条約の日までまったくの無傷であった。そのためウスティオ共和国の臨時政府は辺境のこの地を拠点に定める。ところが1995年12月25日、武装集団「国境無き世界」の航空部隊による奇襲を受け、基地は深刻な危害を被ってしまった。



最終前線基地の全貌

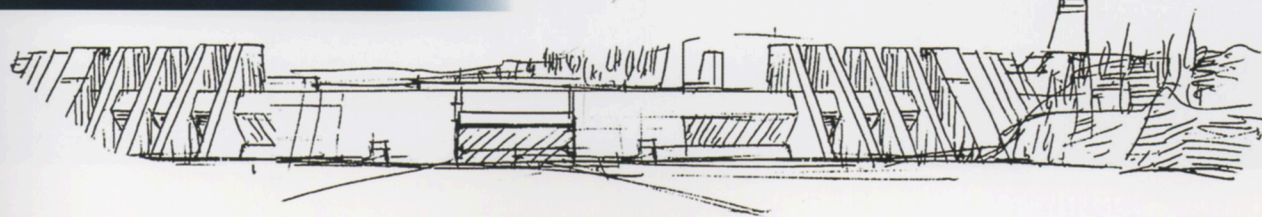
12.06.2010撮影

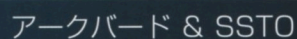
環太平洋戦争の際、ユークトパニア首都に向かったオーシア軍はその手前で5日間も膠着状態を強いられていた。クルイーク要塞突破を2度試みたものの、航空攻撃は要塞の対空兵器の前に打破され、地上部隊の進入すらままならなかったためだ。しかし3度目の挑戦となった「クルイーク要塞攻防戦」ミッションではサンド島中隊が目覚ましい航空支援を行い、ついに同要塞は陥落した。



クルイーク要塞

ユークトパニア軍が首都シーニグラード防衛の要として築いた堅牢な要塞。内部には戦車を適時出撃させるゲートが4ヵ所あり、高架橋には軍用機を離発着させる滑走路も完備。さらに外部には要塞を取り囲むように8基のバンカーが睥睨を利かせている。山岳地帯に囲まれたこの地域での唯一の地上ルートとなる裾野に侵攻してきた軍隊は、その集中砲火を避ける術を持たない。

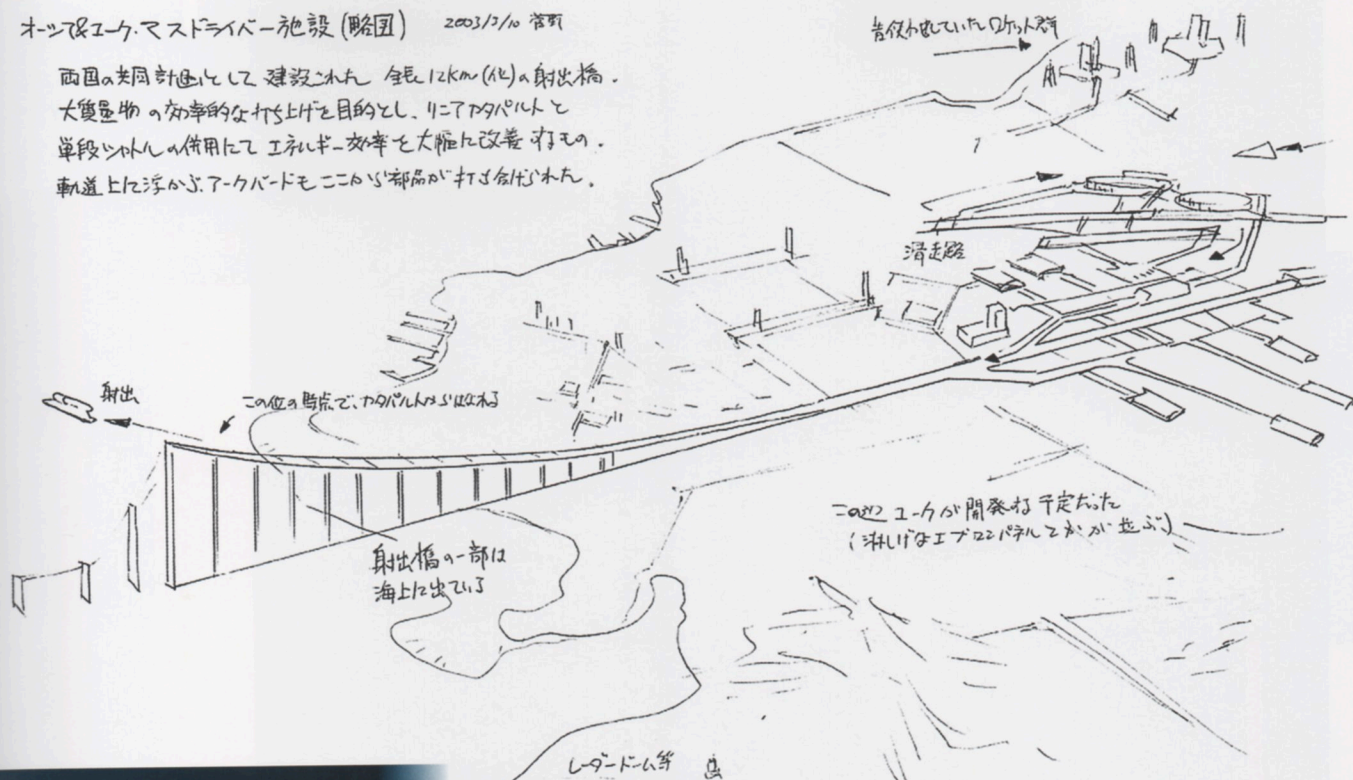




アークバードは大気機動宇宙船。愛称「白い鳥」。基本的な設計思想は人工衛星そのものだが、大気圏まで高度を下げて大気摩擦を動力に変換し軌道変更する機能を持つ。SSTOは使い捨てのロケットエンジンなどを持たない単段シャトル。アークバードへの機材搬入などを主な任務とする。

オート＆エー・マストライバー施設 (略図) 2003/7/10 菅野

両国の共同計画として建設された全長12km(14)の射出橋。大規模物の効率的な打ち上げを目的とし、リニアバードと単段インサートの併用にてエネルギー効率を大幅に改善するもの。軌道に浮かぶ、アークバードもこの部分部品が打合せされた。



マストライバー

マストライバーとは、言うなれば規模の大きなカタパルトのことだ。射出物はレール上を高速で突き進み、先端から勢いよく射出される仕組みになっている。マクネアリ空軍基地の東にある宇宙基地のマストライバーは特に巨大なことで知られ、レールの全長は実に12kmにも及ぶ。

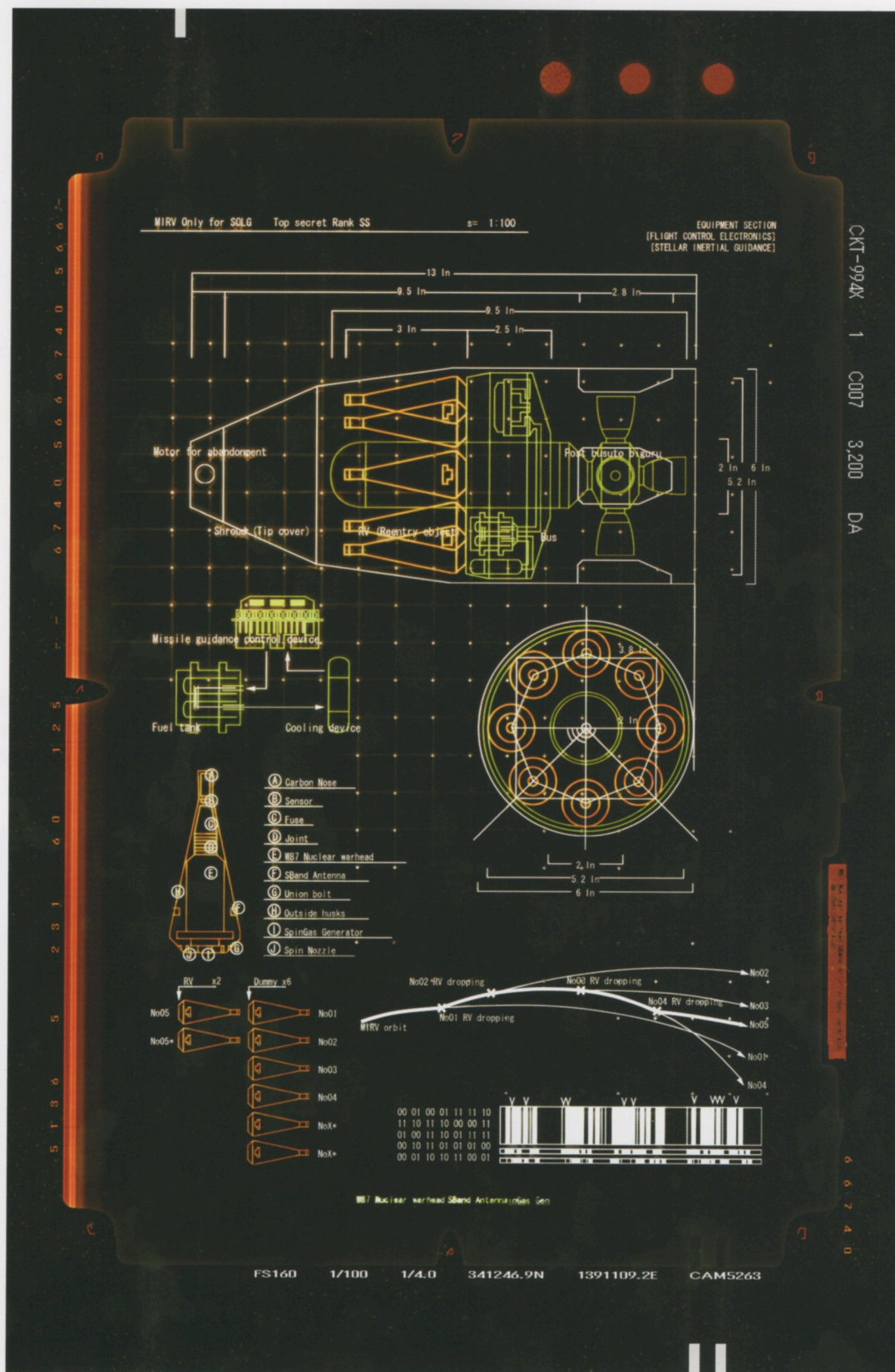
レタードーム等
全機製造へ 最終確認も済み
推進ロケット、逆進ロケット燃焼、誘導、医療、環境、航法、遠隔計測、制御、通信、計画、通信
航行管理、地上連絡、回収、文信、準備完了 発射管制センターへ準備完了 秒読み開始 60秒前、これより開始 1/4
点火開始、3.21、点火！ 既計スタート、ロケット上げ！ 発射台を離れる、時刻は15時15分 発射成功、高度千メートル付近
推進 推進 ロケット推進 (アークバード)

マストライバー

03.10.2010撮影

冷戦終結後、国際宇宙ステーション開発計画の一角として再設計され、開発に必要な資材を成層圏へ射出する「宇宙への掛橋（かけはし）」となることが期待されていた。しかし環太平洋戦争のさなか、レーザー兵器を搭載したSSTOをアークバードに届けるという軍事行動をせざるを得なくなる。またアークバード墜落後も秘密裏に射出は行われ、人工衛星SOLGへの核兵器のV2輸送にも寄与する結果となった。

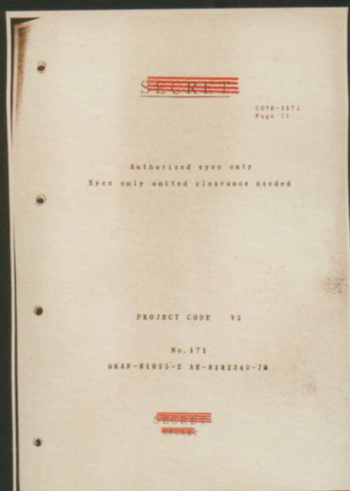




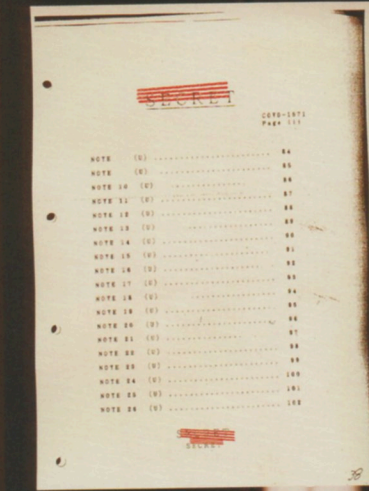
グラウンダー社から流出したMIRV核弾頭の図面と機密文書

今年初旬に情報公開された機密文書がもたらした衝撃は、今なお記憶に新しい。それは大量破壊兵器V2の存在と同時に、一歩間違えばそれが使用されるところだった事実を示していた。2010年12月23日、ユークトバニア軍情報部の女性少佐オベルタス女史が、1枚のディスクを携えてオーストラリアに赴いた。例の機密文書はそのディスクから得られたものである。オーストラリア軍の調査によればV2の開発は15年前のベルカ戦争時代に始まっていたものの、未完成のまま終戦を迎えたという。戦後、グラウンダー社は旧ベルカ勢力の工作機関として暗躍し、V2開発を秘密裏に進めていたようだ。V2は戦術衛星SOLGに搭載されるも、同衛星もろともオーストラリア軍に破壊されている。

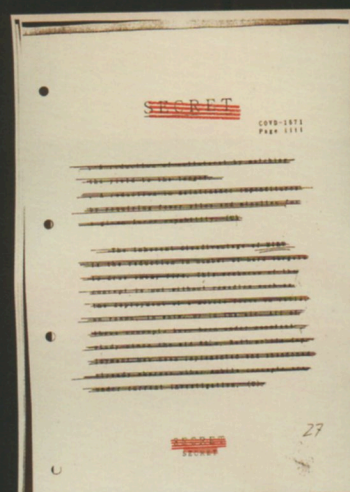
PROJECT CODE - V2 Top secret Rank SS

EQUIPMENT SECTION
(FLIGHT CONTROL ELECTRONICS)
(STELLAR INERTIAL GUIDANCE)

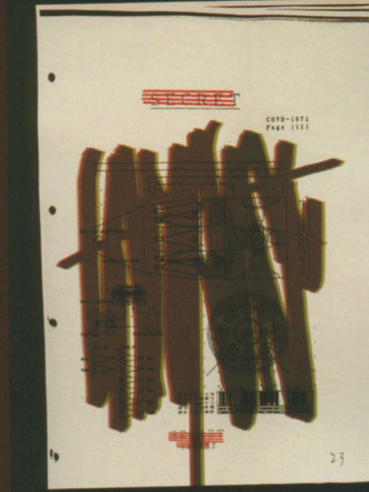
code V2 page02



code V2 page03



code V2 page04



code V2 page05

US7 Nuclear warhead 58and Antennas/Gas Geo

FS160 1/100 1/4.0 341246.9N 1391109.2E CAM5263

V2核弾頭

核を搭載した大量破壊兵器。オーストラリア軍は2010年12月16日と19日にも計2個の核兵器を海底に封印したと発表しているが、どちらも小型の戦術核だったとされている。それらとは異なりV2はMIRV、すなわち複数の弾頭を搭載し、各弾頭で異なる目標を攻撃可能な弾道ミサイルである。オーストラリア軍によればその破壊力は、オーストラリア連邦規模の国家が保有する大都市の半数を消滅できる規模と推定されている。

THE SHOT

歴史を語る一枚





落下するSOLG

31.12.2010撮影

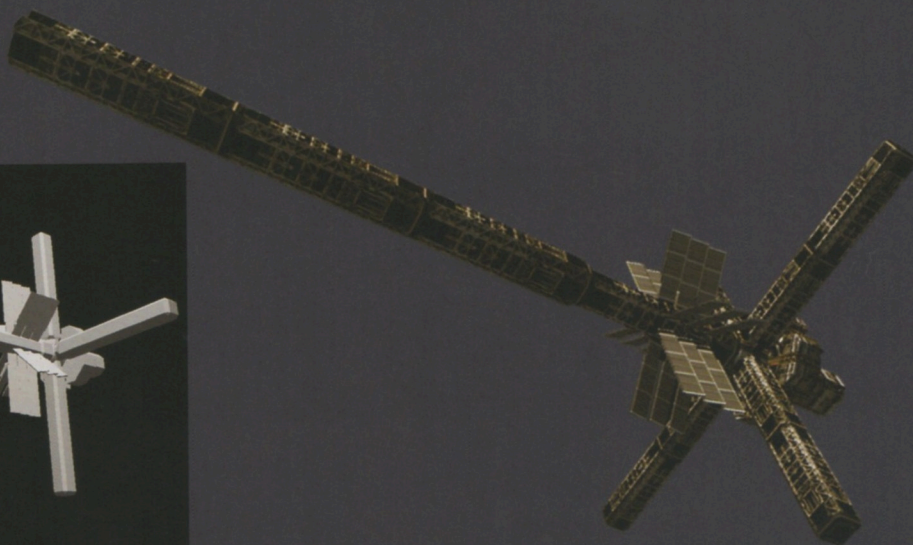
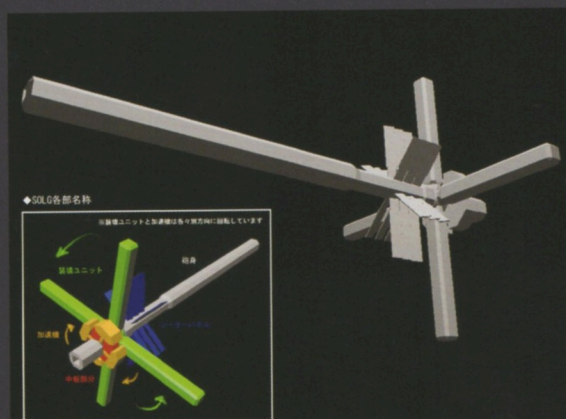
環太平洋戦争末期、ベルカ公国はSOLGを密かに奪取し、マストドライバーから射出した核兵器V2を搭載させていた。SOLGを管制していたのは、旧南ベルカ領のノースオーシア州にあるグランダーI.G.社の実験施設で、同社の社長はベルカ戦争時に自国を破滅に導いた要人、通称「灰色の男たち」の1人でもある。この基地はオーシア連邦を中心とした連合軍による「ACES」ミッションで壊滅されたが、SOLGには地上からの制御が遮断された際、自動的に落下機動に入るようプログラムされていた。あわやオーシア首都オーレッドへ墜落かと思われたが、通称「ラースグリーズの亡霊」部隊によってSOLGはその直前に破壊された。

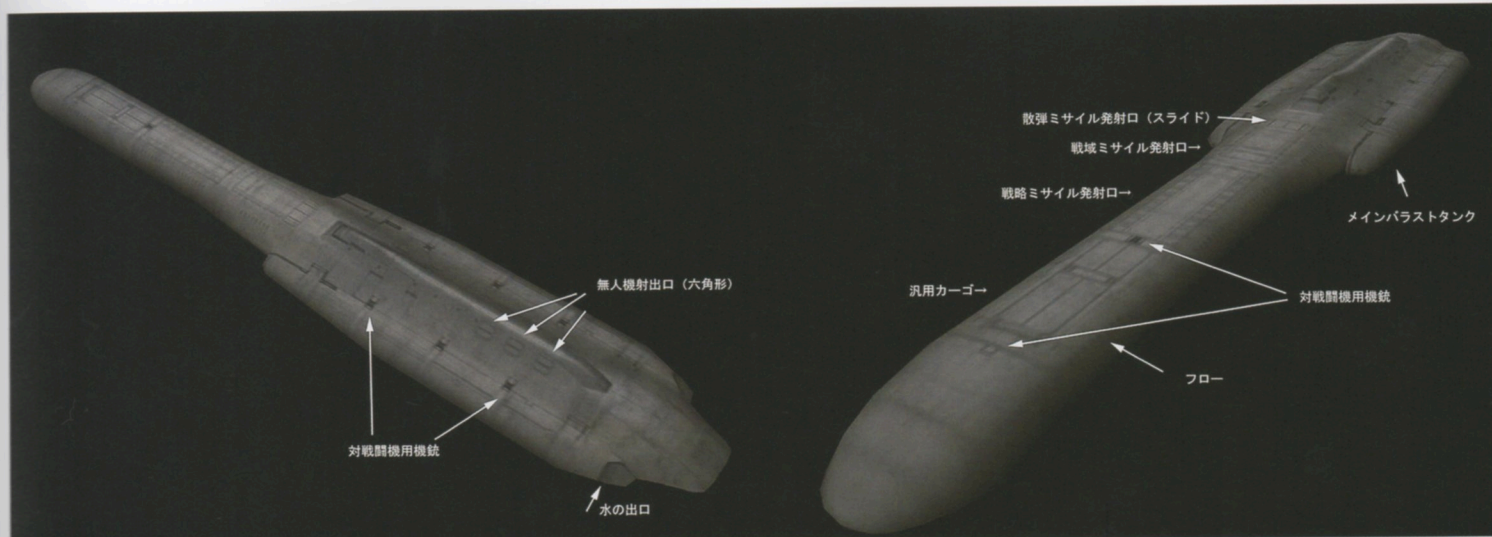
THE SHOT

歴史を語る一枚

SOLG

SOLGという名称は「Strategic Orbital Linear Gun」を略したもので「ソグ」と音読する。元々はベルカ戦争中の1995年にオーシア連邦共和国が開発し始めた大型の戦闘衛星だったが、終戦とともに利用価値がなくなると判断されて放棄。それを環太平洋戦争時にベルカ公国が手中に収めていたことが突き止められている。SOLG自体は無人で、地上から管制するシステムが採用されていた。





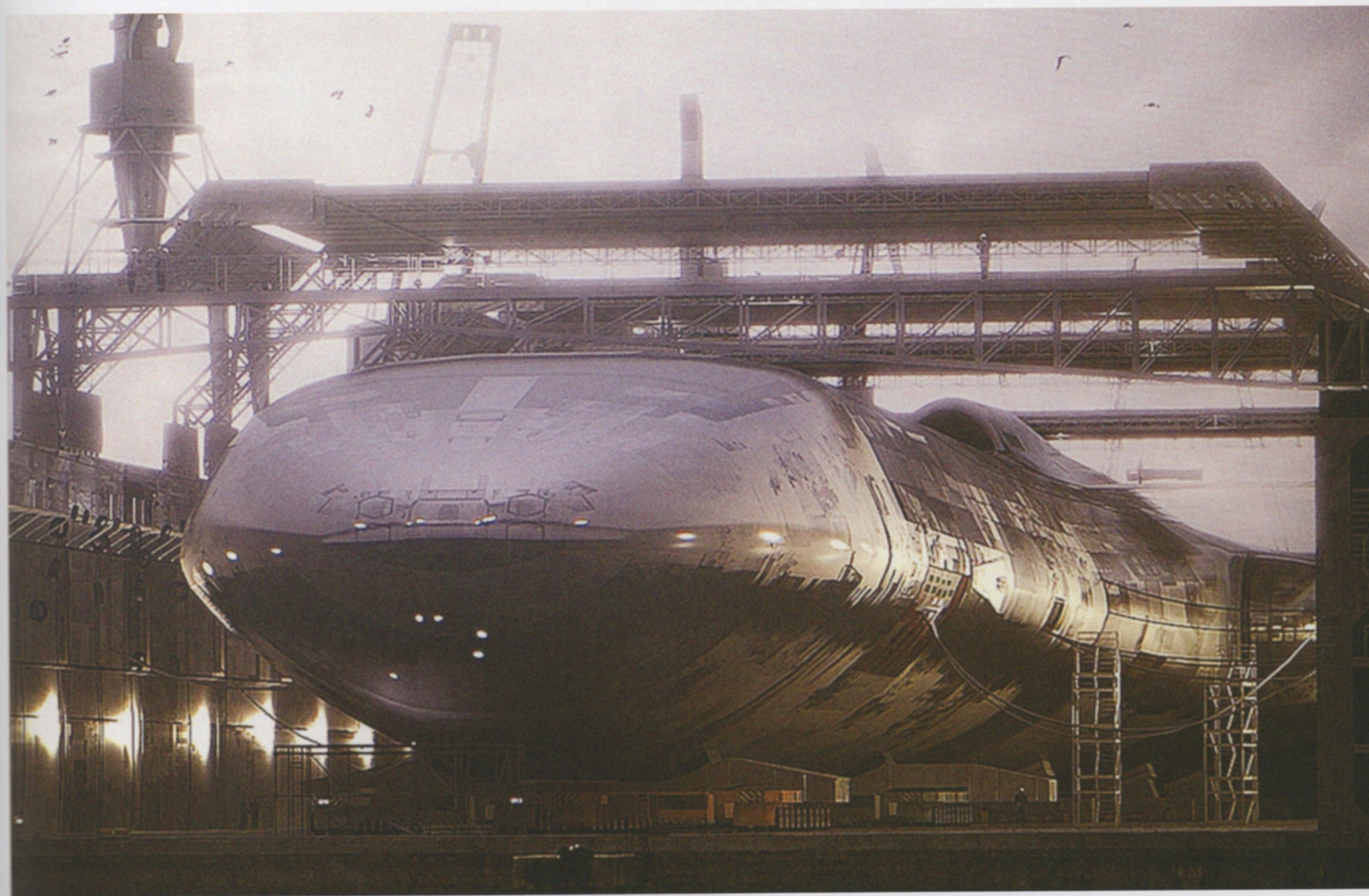
リムファクシ

第二次太平洋戦争時、ユークトバニア連邦共和国は戦艦潜水空母を2艦所有しており、1番艦のシンファクシに続いて投入されたのが、本艦リムファクシである。戦艦潜水空母は広範囲に攻撃可能な散弾ミサイルや、無人戦艦攻撃機の垂直射出装置など、従来の空母の概念を変える戦力を内外に知らしめた。さらにリムファクシはシンファクシよりシステムの簡略化が図られ、搭乗員わずか40人で運用可能という特徴もあった。

ドックに佇むリムファクシ

2.9.1991 撮影

巨大な体躯をドックに納める戦艦潜水空母の実証試験艦。サマノフ首相(1991年当時)がシーニグランドで行われた党大会で各国に対して高らかにアピールしたことから、冷戦の恐怖の象徴として世界に強烈なインパクトを与えた。全長300mを超える船体には数百発ものミサイルがびっしりと装備されており、まさに火薬庫(アーセナルシップ)の様相を見せている。なお「ラーズグリーズの悪魔」という呼称は元々、ラーズグリーズ海峡を航行していた同級艦船をオースリア軍がそう呼んだのが始まりである。同艦がオースリア軍のサンド島中隊に撃沈されたところから、ユークトバニア軍が畏怖の念を込めてサンド島中隊を「ラーズグリーズの悪魔」と呼ぶようになり、引いては戦争末期に活躍したオースリア軍の精鋭部隊が「ラーズグリーズの亡霊」と称された。



Section #03

STATE OF THE ART FIGHTERS CHANGE WAR THE COURSE OF

戦局を変えるべく 投入された最新鋭戦闘機

「あたかも未来の世界からやってきたかのようだ」
最新鋭軍用機にはそんな錯覚を覚えさせるだけのオーラがある。

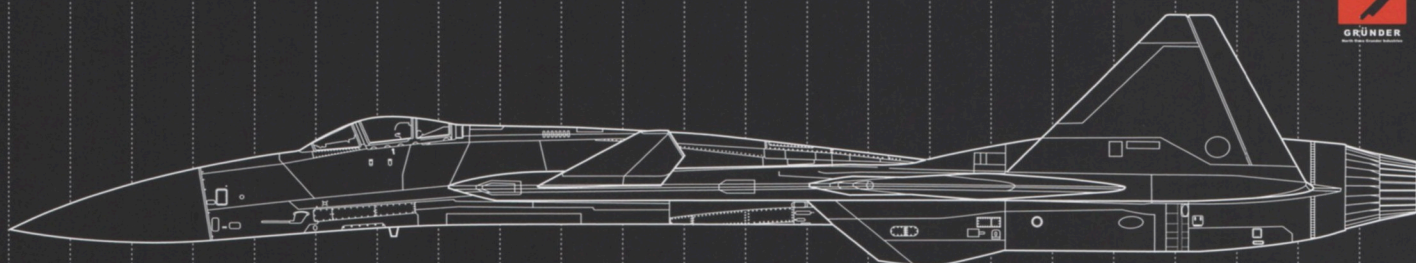
国際交流が年々活発化している現代、グローバル化に染まるのは軍需産業として例外ではない。近年の戦争で投入されてきた軍用機のほとんどは、このユーゴスラビア大陸に限らず各大陸の様々な国家でも見ることが可能だ。ただ例外もあり、特定の国家独自の技術で開発され、ユーゴスラビア大陸以外には今現在まだ流出していない軍用機も少なからず存在する。一般に最新鋭軍用機と呼ばれる機体がそれである。近年のベルカ戦争、環太平洋戦争、大陸戦争の3戦史に投入された最新鋭戦闘機には3機体が知られている。他大陸に類を見ない、その未来的なフォルムと機能美を改めて見直してみよう。

ベルカは厳しい寒さと痩せた土地、そして資源も乏しい国であった。常に飢えと寒さの恐怖心が根底にあり、その危機意識から勤勉で粘り強い国民性がある。冬は長く、マイナス30度にもなる。その間人々は家の中で金属加工や織物など古くから家内制手工業が盛んに行われていた。ベルカ人の手先の器用さはこうした環境の中培われていったのだ。産業革命以降、工業化はベルカが生き残る唯一の手段であった。そのなかでもカメラや時計など光学製品や精密機器の開発はベルカの得意とすることであった。その延長線上のレーザー技術やセンサー、電子機器の製造技術は他国の追随を許さぬほどに成長していった。

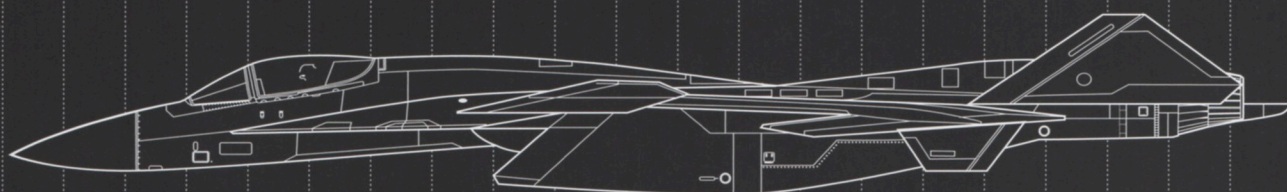


STATE OF THE ART **FIGHTERS** CHANGE THE COURSE OF **WAR**

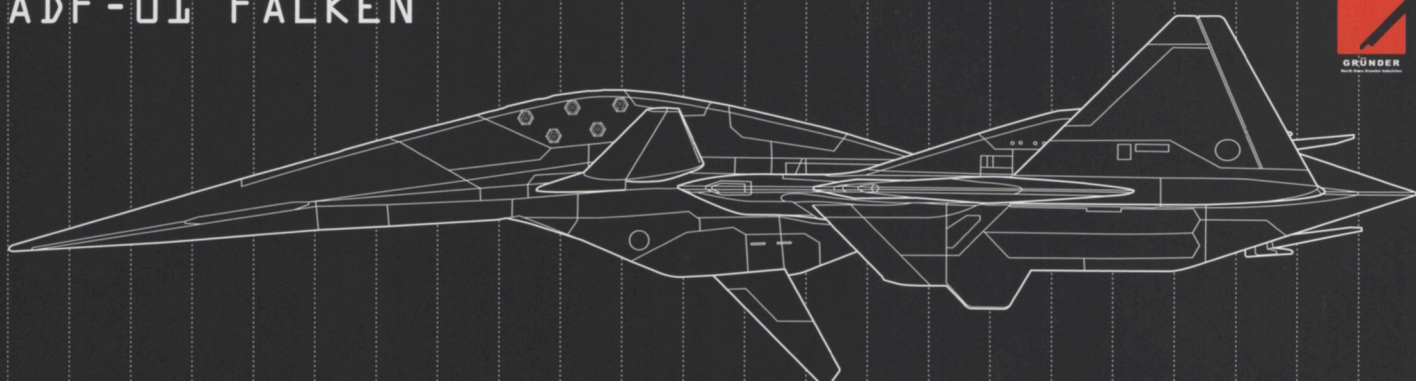
ADFX-01/02 MORGAN



X-02 WYVERN



ADF-01 FALKEN



概要	用途	制空 / 多用途戦闘機 / 試験開発機
	乗員	パイロット1名
	開発開始	1985-1-4
	開発国	ベルカ公国、南ベルカ国営兵器産業廠
	全長	23.9m
	全幅	15.7m
	全高	(地上から着陸脚込み) 5.7m (収納時) 4.6m
重量	自重	19,600kg
動力	エンジン	WWX-GD-401 (シリーズ400。WWX-GD-425の原型エンジン)
性能	戦闘行動半径	1200km
	最大速度	Mach 2.0+

武装	固定武装	GIL30mm機関砲1門
	ミサイル	自衛用短射程 IIR ミサイル2発 TLS (Tactical Laser System) "Zoisite" MPBM (Multi-Purpose Burst Missile) "Hyperthene" ECMP (Electronic Counter Measure Pod) "Morganite"
その他	空中給油	可能 (フライングブーム方式)
	艦上運用	不可

ADFX-01 / 02 MORGAN ほど開発史が込み入った軍用機も珍しい。そもそも ADFX-02 はベルカ戦争前後に南ベルカ国営兵器産業廠が心血を注いで開発していた試験開発機であった。実用段階に至る前に停戦条約が締結されてベルカ公国は敗戦するも、武装組織「国境無き世界」がクーデターを起こして開発施設および ADFX-02 を接収。同機は「片羽の妖精」の異名を持つパイロットが譲り受けたが、

ベルカ戦争の英雄 ガルム1 に撃墜された。なお、ADFX-02 には戦術レーザー TLS をはじめ、アヴァロンダム要塞と連携した弾道ミサイルの管制機能が搭載されていたことが確認されている。

そして ADFX-01 は、ベルカ戦争時に連合軍が南ベルカ国営兵器産業廠を接収し、完成まで漕ぎ着けた機体だ。

概要	用途	制空 / 多用途戦闘機
	乗員	パイロット1名
	開発開始	1998-MM-DD?
	開発国	エルジア共和国
寸法	全長	21.84m
	全幅	18.3m (外翼展開時) 11.54m (外翼収納時)
	全高	4.36m (外翼展開時) 3.42m (外翼収納時)
重量	自重	16,800kg
動力	エンジン	ERG-1000×2
性能	戦闘行動半径	1050km
	最大速度	Mach 2.5+

武装	固定武装	航空機関砲1門
	爆弾	無誘導通常爆弾 小弾頭ディスペンサー
	ミサイル	AIM-9X サイドワインダー R-73 アーチャー ダークファイア長距離AAM 高機能対地ミサイル
その他	空中給油	可能 (フライングブーム方式)
	艦上運用	可能

X-02 WYVERN の開発史は、実に数奇な運命を辿る事となった。大陸戦争前後のエルジア軍は東側の兵装を中心に軍事力を揃えており、X-02 の設計思想にもその影響が見受けられると多くの軍事評論家から指摘されている。実際にエルジア軍が開発計画に着手したのは1998年頃と見られており、当初は海軍型の艦載機を考えていたが、空軍からも新戦闘機が所望されたため海空軍両用の制空戦闘機として開発が進められた。

ところが2003年の夏にストーンヘンジを接収したエルジア軍の内部にて、莫大なコストがかかる戦闘機開発に疑問を投げかける一派が台頭。X-02 開発推進派との対立は議会を紛糾させ、開発は事実上の中断を余儀なくされてしまった。2005年4月2日にストーンヘンジが陥落して以降、エルジア軍は一気に優勢に立たされ、X-02 開発の再開が正式に決定される。しかし資金や物資の不足で開発は思うように進まず、結局は完成寸前で終戦を迎えてしまった。

概要	用途	制空 / ABL 搭載型特殊用途戦闘機
	乗員	パイロット1名
	開発者	ノースオーシア・グランダー インダストリーズ
寸法	全長	24.00m
	全幅	15.92m
	全高	5.64m
重量	自重	23,300kg
動力	エンジン	WWX-GD-425×2
アビオニクス	コックピット	COFFIN システム
性能	最大速度	Mach 2.2

武装	固定武装	航空機関砲1門 Tactical Laser System (TLS) 1門
	爆弾	燃料酸化爆弾 (詳細不明・翼下バイロン増設時)
	ミサイル	AIM-9L/M サイドワインダー ミーティア BVRAAM
その他	空中給油	可能 (フライングブーム方式)
	艦上運用	不可

環太平洋戦争で最強と目される ADF-01 FALKEN は、ベルカ戦争期に誕生した ADFX-01 / 02 MORGAN をベースに開発された、言わばその「姉妹機」に相当する軍用機だ。両機を比較したときに主翼の形状などに類似性を見て取れるのは、そのためである。

南ベルカ国営兵器産業廠を前身としたノースオーシア グランダー I.G. 社は表向きではオーシア連邦の軍需企業を装っていたが、その裏ではベルカ公国の工作機関

として暗躍していた。ADF-01 FALKEN は同社で開発が進められていたが、その完成前に計画が露見し、事実上開発機関は解体させられている。その後、すべての開発資料は連合軍に引き継がれ、ADF-01 FALKEN はようやく完成に至った。化学レーザー砲ユニット「Tactical Laser System/TLS」を搭載できたりと、兵装のレベルも群を抜くが機体重量をカバーするため巨大なエンジンを採用したものの、機体の大型化および離着陸に必要な滑走距離が長いなどの欠点が生じてしまった。

戦局を変えるべく投入された最新鋭戦闘機







STATE OF THE ART FIGHTERS CHANGE WAR THE COURSE OF

戦局を変えるべく
投入された最新鋭戦闘機

X-02 WYVERN の構造における最大の特徴は、独自の可変翼機構にある。低速域では主翼は前進翼の形態をとり、比類なき格闘戦能力を発揮可能だ。それに対して時速約700km 以上での航行時には主翼が折り畳まれて後退角翼に変形し、高速飛行能力と高いステルス性を獲得できる。外観的な変化が著しいため、開発期に「エルジア軍が2機の新型機を比較試験中」という誤報がISAF 軍にもたらされた逸話が残る。主翼を燃料タンクに使用しないため、燃料搭載量が少ないのが欠点。X-02 WYVERN には外板の繋ぎ目を最小限に留めたシームレス処理および、レーダー波の吸収効果が高く、耐久性に優れたステルス塗装が採用された。武装は射程200km級のダークファイア長距離空対空ミサイルとAIM-9X の装備が可能だが、それと比較すると地上攻撃兵装が物足りないというテストパイロットから指摘されていた。それでも最新の電子装備は操縦システムや火器管制装置と完全に統合化されており、総合的な戦闘能力はこれまでの軍用機より高いと目されている。



南ベルカ国営兵器産業において1985年から開発がスタートした技術検証機である。カナードつきの前進翼という形状はあまりステルス性は考慮されておらず4.5世代機に分類される。南ベルカ国営兵器産業はクーデター組織「国境なき世界」に接収されたが、機体を提供する引き換えに、優秀なパイロットによる実戦データの提供を要求した。

本機は主武装としてメガワットクラスの大出力のレーザーユニット（開発コード zoisite、ゾイサイト）を搭載しているがこれは別系統で開発が進められていたものだったが急遽搭載することが決定された。レーザーユニットは当時の技術では小型化が難しく搭載できる機体はADFX-02しかなかった。巨大なユニットのため、背部にビギーバック方式で搭載された。その際最大過重が7Gになるようにリミッターがかけられていた。

1995年12月31日のアヴァロンダム要塞上空での空中戦においてADFX-02は撃墜された。機体の残骸から回収されたフライトレコーダーを解析したところ、ドッグファイト時にGリミッターが切られ瞬間的にはあるが最大で11GものGが記録されていた。この時点でレーザーユニットと油圧系統に重大な損傷を受けていたことがわかっている。その後被弾により左エンジンより火災が発生し爆散した。なお、パイロットは脱出した形跡があったものの生死は不明となっている。残念ながら機体は失われてしまったが、念願であった実戦データを得ることが出来た。これを元に本格的にADF-01の開発へと移行していくことになる。

— STATE OF THE ART FIGHTERS CHANGE THE COURSE OF WAR



STATE OF THE ART
FIGHTERS
CHANGE WAR
THE COURSE OF

戦局を変えるべく
投入された最新鋭戦闘機

ベルカ空軍は伝統的に格闘戦を非常に重視する傾向にある。

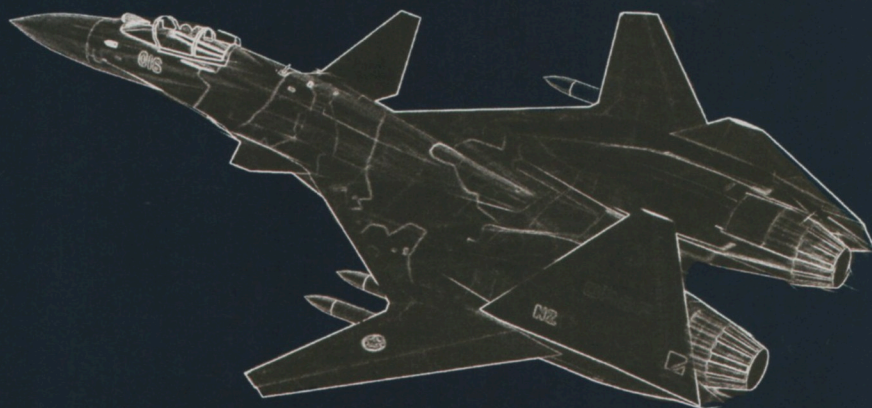
それは過去の幾度かの大戦において運動性に優れた軽量戦闘機で鈍重な敵機を屠るという必勝パターンが形成され、それがベルカ空軍の戦術の根幹となっていったからだ。そういった背景から使用される戦闘機はいずれも運動性の高いものが好まれた。そしてADFX-01のカナード付き前進翼という形態はベルカ空軍が求めた「究極の解答」といってよいものであろう。ステルス性が重視される現代の戦闘機開発において、カナード付き前進翼は不利とされるがベルカはそれを捨てなかったのだ。

ADF-01 FALKEN は、ベルカ戦争期に誕生したADFX-01/02 MORGAN をベースに開発された、言わばその「姉妹機」に相当する軍用機だ。両機を比較したときに主翼の形状などに類似性を見て取れるのは、そのためである。技術検証機であるADFX-01/02 の実戦データからわかったことは以下の通り。

- (1) 大出力レーザーは戦術戦闘において極めて有効な兵器であること。
- (2) ただし小型化が必要で、可能であるならば機体内に収納できるほうがよいこと。
- (3) レーザーの長距離射撃能力を最大限に発揮するには高度なセンサー類との連動が必要なこと。
- (4) そして、より高いステルス性が必要なこと。

これらの教訓からADF-01 FALKEN の形状はADFX-01/02 のを継承しているものの、レーザーユニットは小型化され、機体に収納式とされた。他にも短距離ミサイルの内蔵、エッジラインの角度の統一などステルス性を考慮するものとなり、より「究極の解答」に近づいていった。

並んで飛行するADF-01とADFX-01。この2機は遺伝子によって確実に結びつけられているのだ。



STATE OF THE ART FIGHTERS CHANGE WAR THE COURSE OF

戦局を変えるべく
投入された最新鋭戦闘機



610



X-02A Primary Function

Length.....21.8meters

Height.....4.36meters (unswept), (3.42meters (swept))

Wingspan.....18.3meters (unswept), (11.5meters (swept))

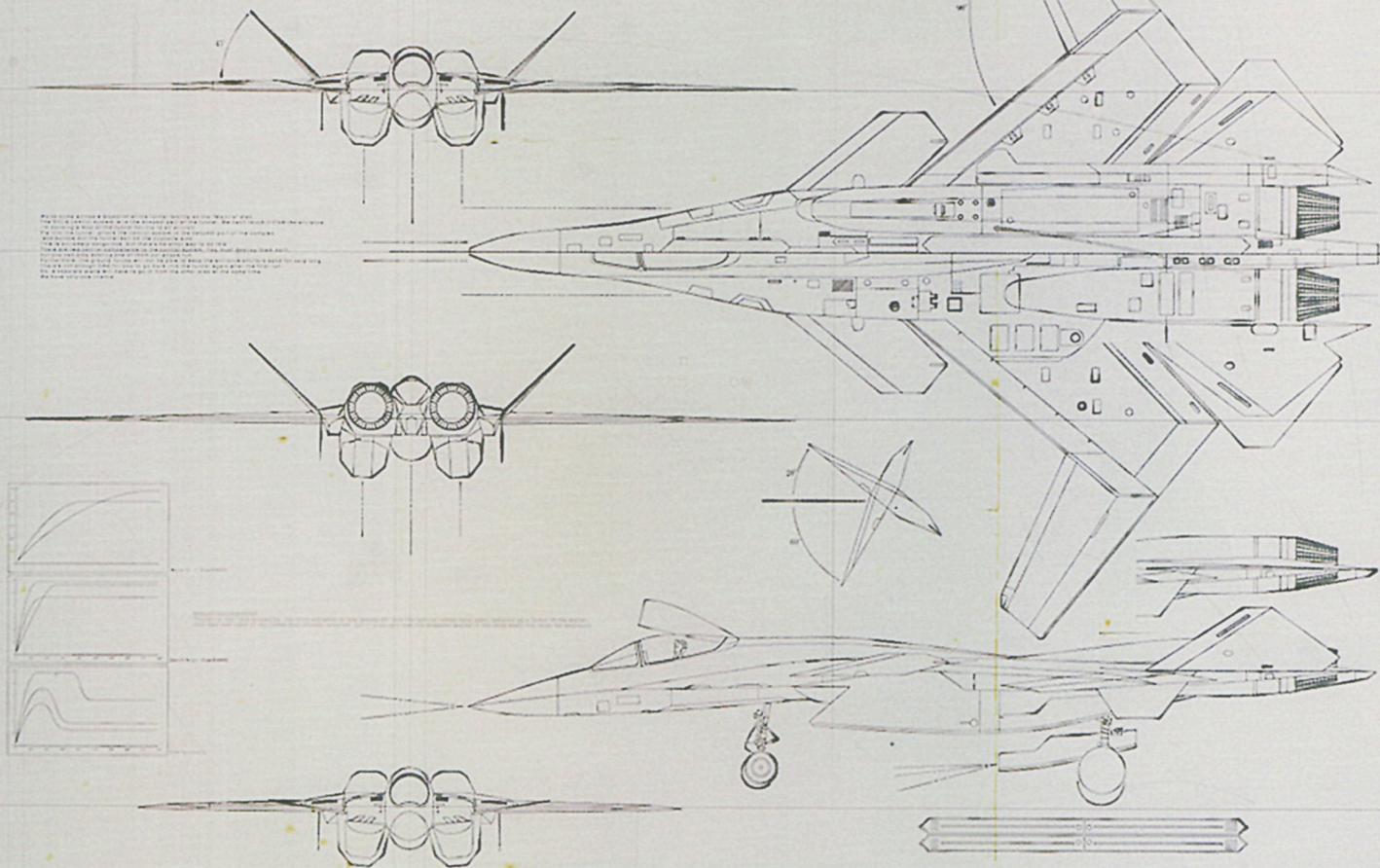
Speed.....Mach 2.5+plus

Range.....	1050km
Weight.....	16,000

weight.....16,800kg

[illegible][illegible]

The 10-M system flows the 10-MHz, but accurate time-synchronization is essential with an ultrashort, sharp rise time pulse to accurately distinguish the 10-M signal from background 60-Hz signals and increasing the bandwidth. The system greatly increased accuracy of the 10-MHz via the direct connection to a rubidium gas control system, which enabled us to target 100-ppb signals with an accuracy of 10-ppb and to our benefit.



IMPORTANT.
 HANDLED STRICTLY IN ACCORDANCE WITH THE
 THE SAFETY OF OFFICIAL DOCUMENTS AND
 INFORMATION.

22.1.81.

エルジアが開発した海軍・空軍用戦闘機。可変翼によりステルス巡航モードと格闘戦闘モードを使い分けることが出来る。第5世代戦闘機としては後発に当たるため対ステルス戦闘機（カウンターステルス）を意識した設計思想を有する。機首に従来のAESAレーダーより強力な電波が発信できるガリウムナイトライドAESAレーダーを装備し、その波長で発信したステルス機を探知する傍ら、機体各部にコンフォーマル・アレイ レーダーを駆使し、友軍が発信したレーダー波が敵ステルス機によって別方向へはね返されたとしても、他のX02がその電波を拾うことが出来れば敵ステルス機の位置を三角測量で割り出すマルチスタティックレーダーとしても機能することが出来る。

本機は推力変更ノズルを装備しているが試験的なもので本格的にシステムには組み込まれていない。またエンジン周辺に取付けられたベントラフフィンからわかるようにフライトシステムには改良の余地が残されている。将来的にそれが完全な統合されればより洗練されたものになるはずである。







ADF-01 FALKEN 最大の特徴はキャノピーを廃し、全周をセンサーで取り囲んだ特異な形状にある。このセンサーにより可視光線、赤外線を含むあらゆる周波数帯の電波が受信され、AIシステム「Z.O.E.」により最適化された戦場状況が360度スクリーン上に再構築し、パイロットに提供される。またAIシステム「Z.O.E.」は戦闘情報収集、分析し、自己成長を行うという特徴がある。すでにある程度のミッションは自動で行えるようになっており、将来的には完全無人化を目指す。人口が少ないベルカにとってパイロットは貴重であったが、先の大戦で多くの優秀なパイロットを失った。今後軍勢力を立て直すには出来るだけ兵士の犠牲を減らし、自動化や無人化の方向にシフトしていくしか選択肢は残されていない。

STATE OF THE ART FIGHTERS CHANGE WAR THE COURSE OF

戦局を変えるべく
投入された最新鋭戦闘機



ADA-01 ADLER

ADA-01 ADLERはADF-01 FALKENの派生機であるが、当初は本機のほうがベースで、FALKENは護衛機として計画されていた。機種部やエンジンなどFALKENと42パーセントの共通性を持つ。

大きな相違点として、緩い後退翼に下反角の付いた主翼がある。翼端部分には角度をそろえた切り欠きがあり、FALKENよりもステルス性を意識した作りになっている。前面から見るとその名が示す通り、鷲が翼を舞い下ろしたように見える。カナードはなく、機体後方左右に大型のスタビライザーを装備し、レーザーユニットは取り外されている。機体重量の増加によりノーズギアがダブルタイヤ、メインギアが2輪ボギーとなっている。

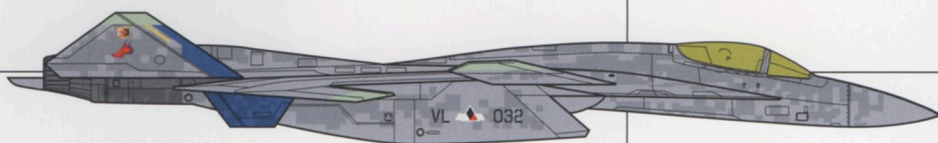
運動性は当然FALKENに劣るが限定的な空対空戦闘は行える。

ADA-01 ADLERは広域殲滅兵器SDBM（開発コード：hypersthene、ハイパーシン）のプラットフォームとして開発された機体である。本機の高翼付け根には左右に専用コンテナがありSDBMを1基ずつ格納する。SDBMの破壊力は小型核弾頭に匹敵するものの放射能は出さないため通常戦力の切り札として位置づけられている。

SDBMはADFX-02 Morganに装備されていたMPBMから発展した兵器で、ポリ窒素を主体とした兵器である。ポリ窒素は非常に不安定な物質なので制御が難しく、MPBMでは安定性の維持のために威力は数十分の一に抑えられていた。SDBMはポリ窒素の効果を十二分に発揮するために波長が同期した3重の電磁防御壁で極超低温で密閉される。簡単に言えば非常に厳重な大型冷凍庫を2基抱えて飛んでいるようなものだ。使用時には防御壁を開放し、電磁カタバルトから速やかに低衝撃射出され、滑空、目標上空で炸裂する。

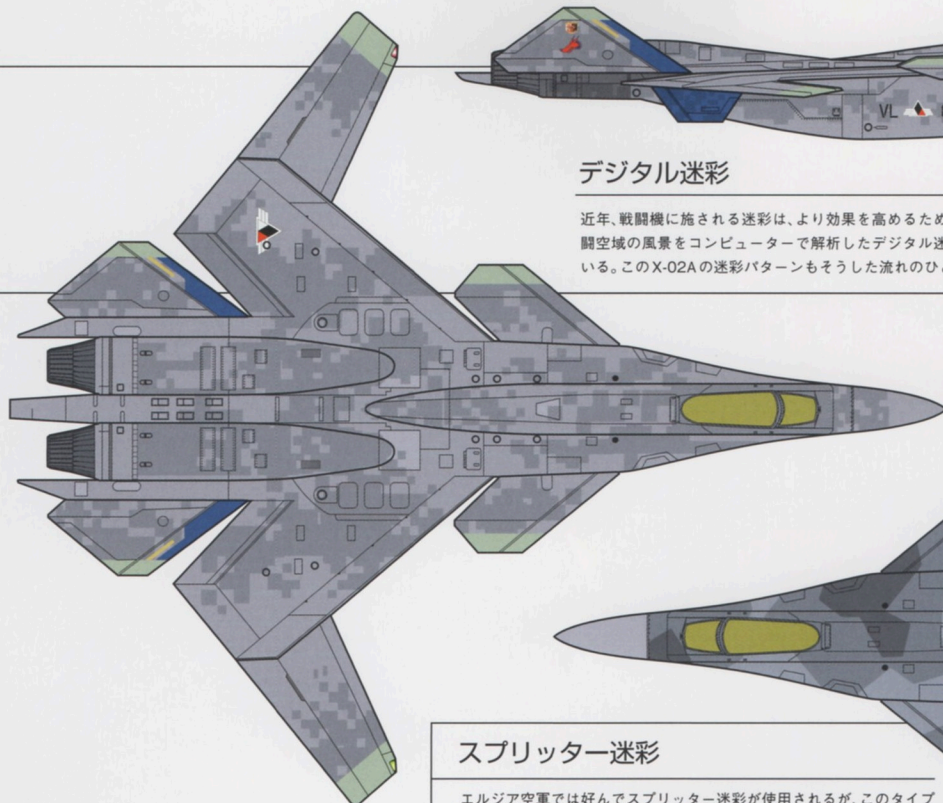
SDBMを使用しないときにはあらゆる対地・対艦兵装を機内に搭載し、果ては収納式30mmガトリング砲を4門装備し地上を面制圧できる。戦略攻撃からCAS（近接航空支援）まで行える地上攻撃のスペシャリストとして開発が進められていた。

写真は試験飛行を終え帰投するADLERとエスコート役のFALKENをとらえた貴重な一枚。機体自体はすでに完成していたが、コアであるSDBMと専用コンテナの開発が遅れ実戦には間に合わなかった。



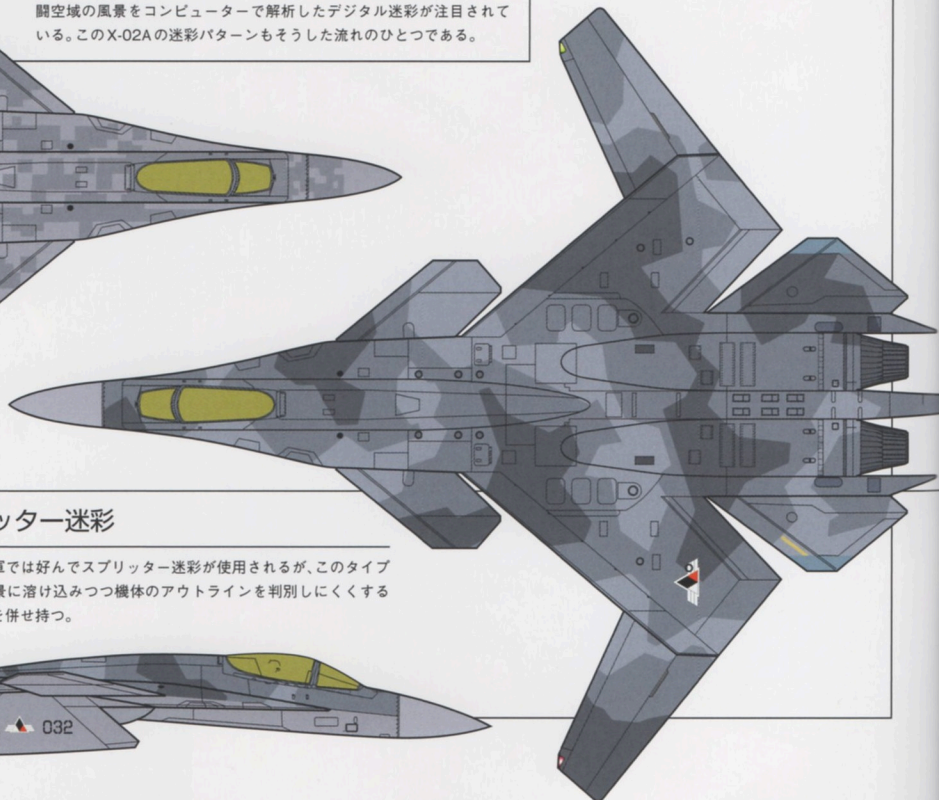
デジタル迷彩

近年、戦闘機に施される迷彩は、より効果を高めるために想定される戦闘空域の風景をコンピューターで解析したデジタル迷彩が注目されている。このX-02Aの迷彩パターンもそうした流れのひとつである。

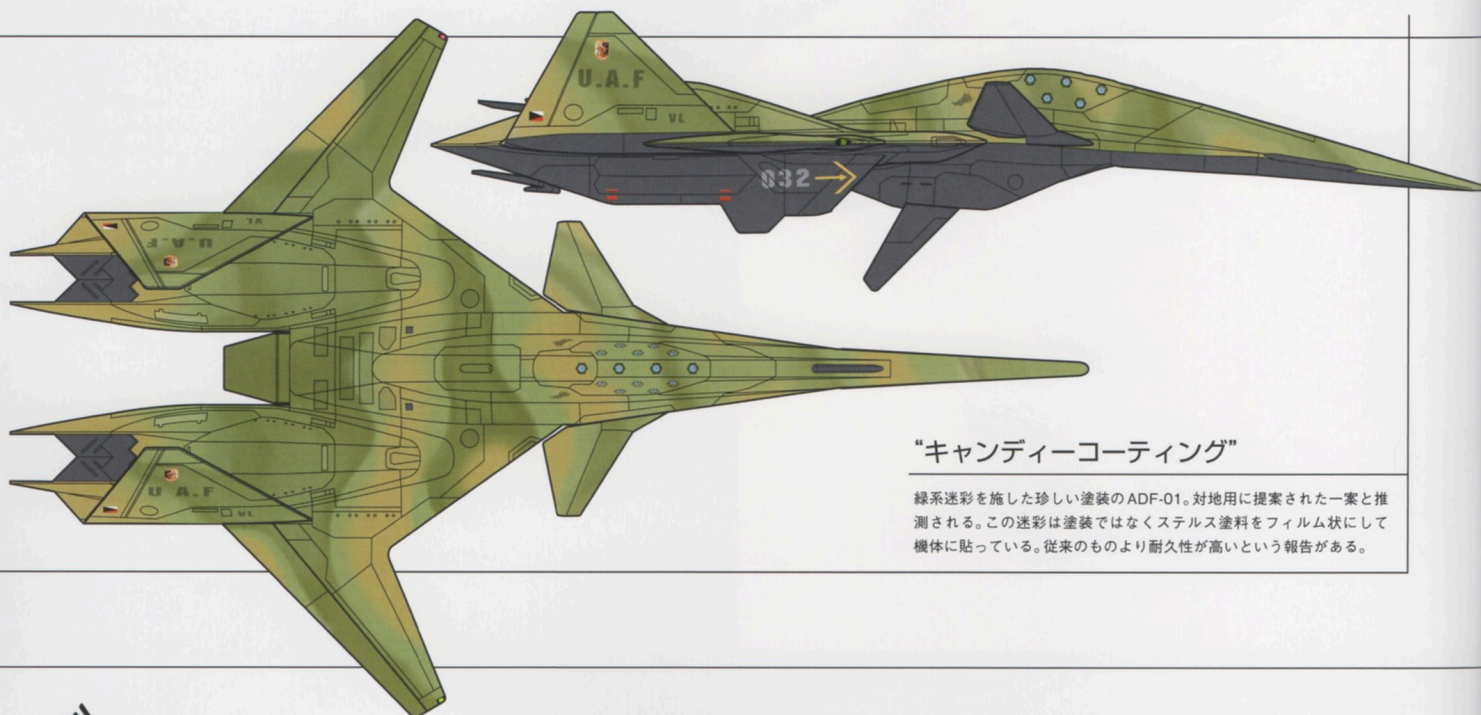


スプリッター迷彩

エルジア空軍では好んでスプリッター迷彩が使用されるが、このタイプの迷彩は風景に溶け込みつつ機体のアウトラインを判別しにくくするという長所を併せ持つ。

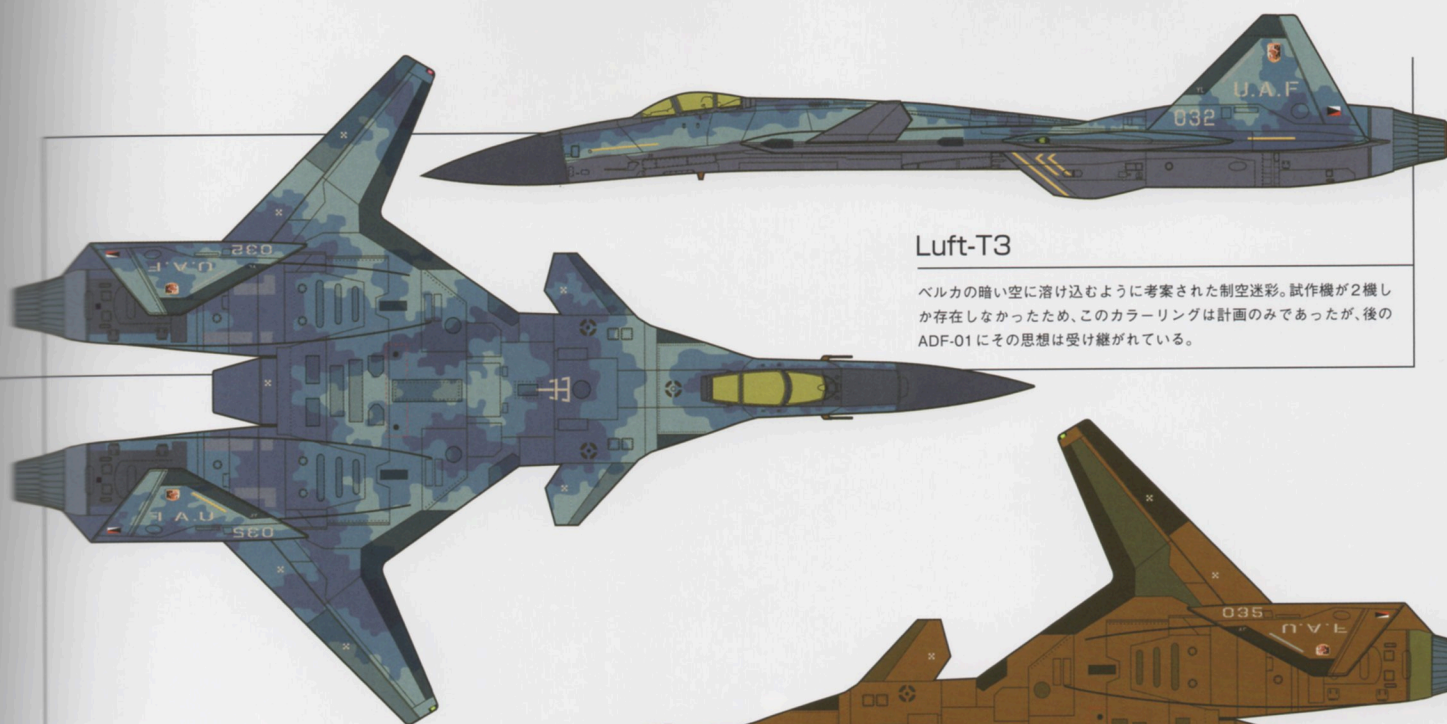


STATE OF THE ART FIGHTERS CHANGE THE COURSE OF WAR



“キャンディーコーティング”

緑系迷彩を施した珍しい塗装のADF-01。対地用に提案された一案と推測される。この迷彩は塗装ではなくステルス塗料をフィルム状にして機体に貼っている。従来のものより耐久性が高いという報告がある。

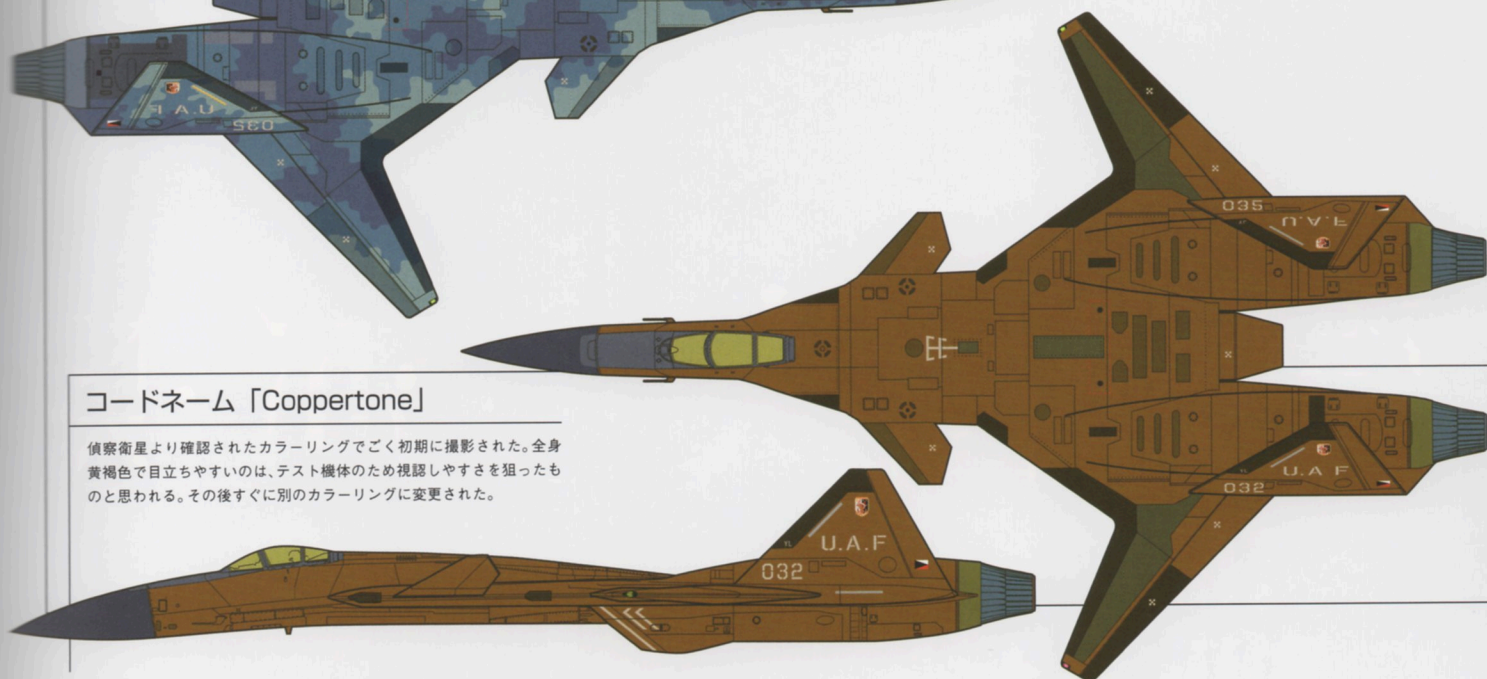


Luft-T3

ベルカの暗い空に溶け込むように考案された制空迷彩。試作機が2機しか存在しなかったため、このカラーリングは計画のみであったが、後のADF-01にその思想は受け継がれている。

コードネーム「Coppertone」

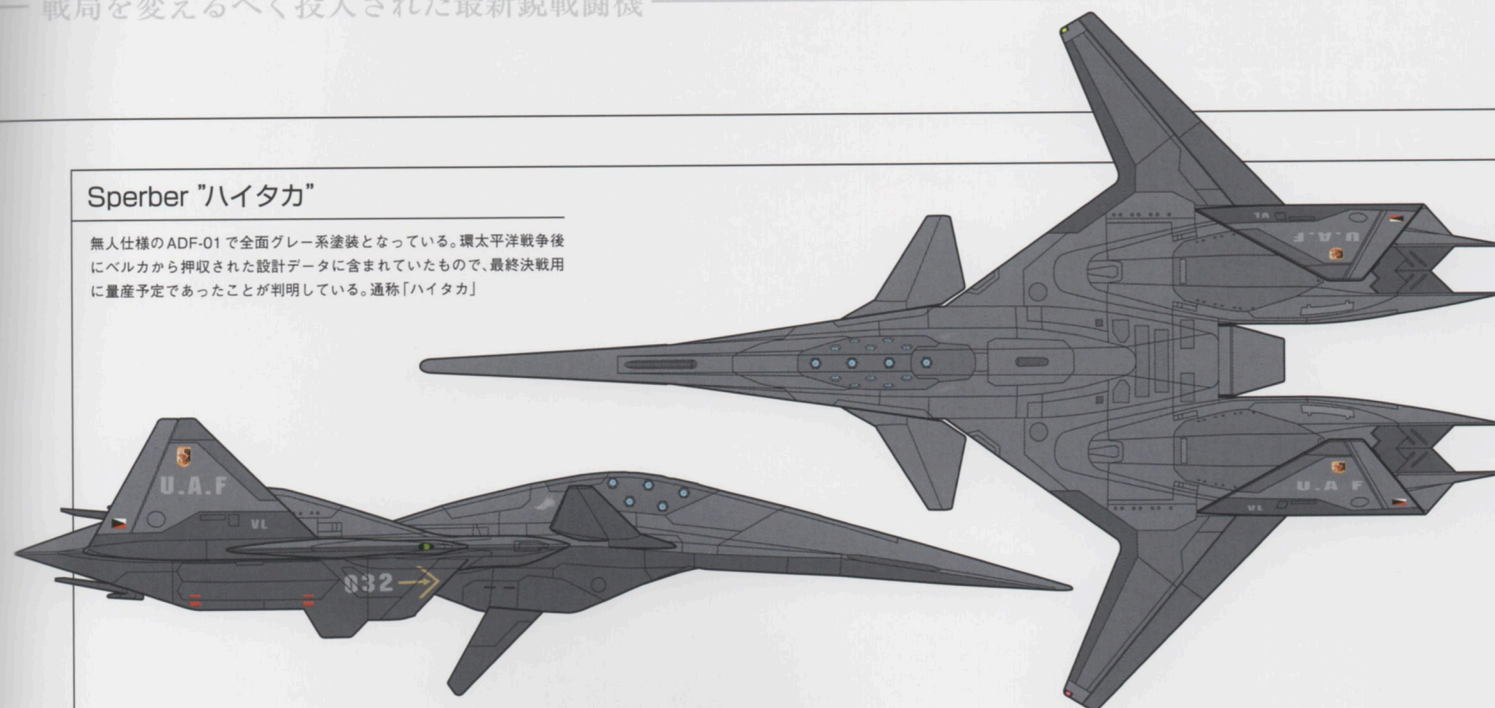
偵察衛星より確認されたカラーリングでごく初期に撮影された。全身黄褐色で目立ちやすいのは、テスト機体のため視認しやすさを狙ったものと思われる。その後すぐに別のカラーリングに変更された。



戦局を変えるべく投入された最新鋭戦闘機

Sperber "ハイトカ"

無人仕様のADF-01で全面グレー系塗装となっている。環太平洋戦争後にベルカから押収された設計データに含まれていたもので、最終決戦用に量産予定であったことが判明している。通称「ハイトカ」



それぞれの道を極めた3人の歩みを振り返り、
心の原点を解き明かす

菅野昌人 (以下、菅野 敬称略) 僕が中学の時、父が茶の間で「昌人、何か飛行機
のアニメが始まるそうぞ」と教えてくれまして、「これで飛行機の勉強でもし
たらどうだ」とビデオを撮り始めたんですね。当時最新のVHSで。それが河森
さんが手がけたテレビアニメの1〜2話だったんです。

河森正治 (以下、河森 敬称略) え、本当に？ 勉強の教材になるかはちょっと
想像つかないけど、おもしろいお父さんですね。(笑)

菅野 これがウソのような本当の話なんです。父は英語教師をやっていたので、
「俺は若いジェネレーションの流行も知ってるんだぞ!」というのを示したかっ
たのかも知れませんが、いすれにしろ、これが僕と河森さん作品との出会いで、
今こうしてゲーム制作に携わる上で凄く影響を受けているんですよ。河森さん
は、デザインにどんな所から興味を持ち始めましたか？

河森 「デザインが格好いいなあ」って最初に意識したのは、テレビの特撮人形
劇「スティングレー」(1964年放映開始)や、「サンダーバード」(1966年放映
開始)の辺りでしたね。元々好奇心は旺盛で、小学校5年生のとき、横浜から1
人で長野まで蒸気機関車を撮影しに行ったりとかね。時刻表とか、鉄道雑誌と
か、地図とか自分で調べて、「このダイヤでこの時間ということは、こここの峡谷の
鉄橋でいい写真撮れるに違いない」とかね。

菅野 小学5年生で、ですか。アクティブですね。

河森 あと小学2年生の頃に、いすゞ 117クーペって車を見て、子供心に全体的な
エレガントな感じとか、ボンネットの微妙なカーブに魅せられてましてね。父
からこの車はイタリア人がデザインしたんだよって聞かされて、その「デザイン」
って言葉に何か衝撃を受けてしまったんですよ。「デザイン」って車はこんな
格好よくなるんだ!」って。ところで、小川さんはどうしてイーグルドライ
バーになろうと思ったんですか？

小川堅司 (以下、小川 敬称略) 子供の頃から旅客機が飛んでいるのを見て、「あ

MASATO KANNO

菅野昌人 河森

TALK
DOG FIGHT
RO1

空を制する者よ美しくあれ——
シリーズを飾る最新鋭戦闘機は
いかにして生み出されたのか？

最新作「アサルト・ホライゾン」に登場する最新鋭戦闘機(架空機)をデザインした
巨匠 河森正治氏、そしてシリーズの最新鋭戦闘機全般に深く関わってきた菅野昌
人氏。シリーズへの計り知れない影響力を持つクリエイター2人に、現役のイーグ
ルドライバー(F-15のパイロット)である小川堅司氏をゲストに加え、機体デ
ザインに秘められた裏話そして神秘性について熱く語ってもらった。

かんの まさと

バンダイナムコゲームス・ヘッドアートディレクター。1971年4月19
日生まれ。「エースコンバット」シリーズではアートディレクションの他、
巨大兵器のデザインや背景のグラフィックを中心に活躍。宇宙開発の知識
にも明るく、大学の卒業制作ではスペースシャトルをテーマに選び、美術大
学合同作品展にて入選した過去を持つ。また、開発に活かすための実体
験にも労を惜みず、セスナ機の搭乗やパラシュート降下も豊富に経験。
今回の対談相手である河森氏の大ファンを自認し、感性で自身のモノにし
た「河森イズム」を「アサルト・ホライゾン」にも如何なく発揮している。

れて、どうやって飛ばしてるんだろう？」って憧れていました。その後、再放送の「ウルトラマン」シリーズ（1966年放映開始）でF-104が怪獣と戦っているのを見て、今度は戦う飛行機に惹かれるようになりました。その気持ちは大人になっても消えなくて、日本には航空自衛隊があるって知ってこの道に進んだんです。改めて勉強すると、新しい技術が導入されているF-15に興味が移って、今はイーグルドライバーをやっています。ずっとF-15だけを見つめてきた訳ではなかったんですよ。

河森 それは自分も同じですよ。最初は、本物の飛行機とか宇宙船とかを作る技術者、設計者になりたかった口ですから。そういう意味ではちょっと道を選れてしまいましたけど。（笑）

菅野 僕もゲーム制作に活かそうと、本業から離れて実体験しに行ったりします。ハワイでセスナに乗ったり、パラシュートで降下したり。一度メインのパラシュートが開かなくて、地上300m位で予備のを開いて生還した事もあるくらいで、「アサルト・ホライゾン」でも、その時の体験に似た様なシチュエーション

が入っていたりします。河森さんも、色々な体験をなさっているそうですが。

河森 ええ、それなりにはやってるつもりですよ。エアコンバットUSAっていうのに行って地上教習を1時間受けてから、教官に同乗してもらってイタリア製のレシプロ機を操縦して模擬空中戦を体験させてもらったりとか。実際に試すまで分らなかったんですが、意外とほとんど空戦機動中には前方を見ない物なんですよ。

小川 実際のF-15での飛行中でも隊形を保持しないといけないし、レーダーも計器も見ますし、敵を警戒して周囲も見なければいけませんし、常に目線は動かし続けていますよ。

菅野 物凄い、マルチタスクですね。あと、戦闘機のG（重力）はセスナとは比べ物にならないと思いますが、具体的にはどんな感じなのでしょう。

小川 2Gでも3Gでも、自分の体が重くなったのはすぐに実感できますよ。一度横を向いたら、首を戻すのが重くて大変だったりとか。8Gとかになると全身をツナられているみたいな感覚になります。特に強く感じるのは、足の指先ですね。こういう時には耐G動作というのが重要で、足と腹筋に力を入れて脳の血流

SYOJI KAWAMORI

KENJI OGAWA

正治 小川堅司

かわもり しょうじ

サテライト専務取締役。1960年2月20日生まれ。メカデザインから、原作・監督・演出・脚本・絵コンテまでマルチにこなし、自ら総合的な役職としてビジョンクリエイターを名乗っている。テレビシリーズ「超時空要塞マクロス」（1982年放映）でメカニックデザインなどを担当し、アニメ映画「超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか」（1984年公開）では若く24歳にして監督デビューを果たし、今も第一線で活躍中。「エースコンバット アサルト ホライゾン」では、ダウンロードコンテンツの最新鋭戦闘機（架空機）のメカデザインを担当。

おがわ けんじ

航空自衛隊小松基地第6航空団司令部監視部渉外室広報班・広報班長も兼任する現役イーグルドライバー（F-15のパイロット）。階級は1等空尉。1976年7月2日生まれ。本物の空を知る男として、今回の対談にゲスト参加。趣味は家族とのキャンプ、釣り、アマチュア無線など。とりわけアマチュア無線には詳しく、電波に関する専門知識は現在の仕事にも大いに役立っているという。ざっくばらんな話をするときには穏やかな笑みを絶やさないが、話題が任務に及ぶと精悍な顔が鷹（イーグル）さながらの鋭さを放つ。いかにも空の男らしい人物である。

が下って行かないようにします。日常から筋トレして鍛えてますけど、やっぱり呼吸しにくいぐらい締め付けられたりしながら操縦を続けるのは、かなりキツイもんですよ。

菅野 G(重力)を感じさせるのはゲームが目指す究極の目標の1つなんですけど、カメラをただ振っても酔うだけですし、まだまだ表現しきれてない(笑)。人間が地上で普通に生活している中では体験できない物理現象、生理現象が上空では展開しているんだって、改めて思い知らされましたよ。

小川 珍しい経験では、こんな事もありました。ある時、夜間飛行をしていたら、HUDに青い波のようなものが見えたんす。最初は計器の故障かと思って輝度を調整し直してみたんすけど、1回輝度をしぼってHUDを真っ暗にしても、青いのが消えないんですね。「あれ？」って思ってHUDを避けて前方を見たら、キャノピーと機体の接合部の辺りからモヤモヤとした光が出て、プワってキャノピーの前半分を覆っていたんす。青くて薄っすらとして、綺麗なもんなんすよ。最初は驚きましたけど、神秘的な光景に感動してしまいました。それが「セントエルモの火」って呼ばれる、ごく稀に航空機に発生する大気電磁現象だったんす。

河森 凄いなあ、本当に凄いですね！ いやあ、船乗りの伝説なんかで聞いた事はありませんけど、実際に見た事がある人にお目にかかったのは初めてですよ。それはどの位の頻度で見られる物なんすか？

小川 私はF-15以外も含めて2600時間近く飛んでいますが、見たのは2回だけです。それもほんの数分だけですから、滅多に起こらないと思います。

菅野 それはレアイベントですね。お話を聞くとドンドン懂ればかりが募りますよ。それを見るまでは、クリエイターとしてまだ死ねませんね！(笑)

河森監督ならではの最新鋭軍用機 その機能・機構の秘密が明らかに！

菅野 『エースコンバット』シリーズは元々、現実世界の軍用機がメインだったんですが、何かスペシャルな物が欲しいと言うユーザーさんの声がありました。それに応えたのが本書P.62～77で紹介している最新鋭戦闘機(架空機)だったんですね。それで『アサルト ホライゾン』では、ダウンロードコンテンツ専用の最新鋭戦闘機を用意する事にしまして、デザインを河森さんをお願いしたんですが、その出来栄には感激してしまいましたよ。

河森 嬉しいですね。オリジナルデザインと言う以上は、今までに無い全く新しい機構を含んでないとそれはオリジナルデザインと言っちゃいけないと、自分の中で定義しています。例えばSF度が高い作品なら変形機構を考えたりしますけど、それが無いとスタイリングだけで終わってしまいます。今回の『アサルト ホライゾン』みたいに現実を舞台にしている場合は、現実の飛行機でも作れる新しい構造を思いついたときに初めて、デザインと言っていると思うんですよ。

菅野 ええ。河森さんは機会ある事にいつもそうおっしゃっていますね。

河森 かなり前ですが、入間の航空基地祭にハリヤーが来た事があって、そのデモ飛行を見た時かなり衝撃的だったんですね。その光景が心に残っていたのもあって、本機をデザインする時にはVTOL(垂直離着陸)を入れてみたくなって考えました。ただ、F-35Bみたいにリフトファンを使うのはデッドウェイトになる分、勿体ないよなって思っていて。それと洋上で使う事も考え合わせると単発のエンジンではリスクが高い。

菅野昌人 ○ 河森正治 ○ 小川堅司

「一緒にお仕事するなら絶対、
“河森イズム”な機体に仕上げたいって
思っていたんです」

「現実のプランナーがやっていない構造を
思いついたときに初めて、
デザインと言っていると思うんですよ」

「いいですねえ、
搭乗意欲をそそられますよ」



小川 おっしゃる通りですね。エンジンが単発だと、1個故障したらもう終わりという欠点もあるんですが、それ以上にスラスト差(推力差)がキモになるんです。ストライカー系の飛行機で低空を飛び場合は単発機でも双発機でもスラスト差はそう出ませんが、とくに高空に上がると空気の密度が下ってエンジンが利かなくなり、単発機は必ず不利になってしまうんです。

河森 ええ。それで双発機にしたい、と。でも、双発機で横方向に水平にエンジンを2つ並べただけだと、どうしても重心位置の関係で簡単にはVTOL機を成立させられません。それなら上下に2個並べたエンジンを、さらに前後にずらしてレイアウトしたらどうかと考えました。単純に上下に2個エンジンを積んだ実機はありますが、それと違って推力発生軸を前後にずらしてあげる事で垂直VTOLノズルを作れば、それだけでVTOL機が成立して、なおかつ双発機にできます。これなら、ちゃんとデザインと言いうな、と。

菅野 そのデザインを拝見して、最初に僕が特徴的だなと思った所が2点ありました。1つは上から見たときの前身翼です。いかにも機動性が高そうで格好いい。もう1つ、背中側にインテーク(空気取り入れ口)があるのが、ある意味凄く不格好で、同時にそれが妙にリアルなんですよね。

河森 インテークは正直、機体前方両サイドの2個だけでも済んじゃうんですけど、それだとデザイン上のおもしろみが出ないですね。上にもインテークをつけてあげると、エンジンを2個積んでいるって伝わりやすくなります。SF系の機体の場合はシャープにカッコよく持っていくんですけど、そうするとリアルには見えないんですよ。そこで今回のデザインでは、格好よくしすぎないことを考えました。そのために、本当にエンジン入れた時に必要なサイズ、インテークからの距離、ランディングギアをどこに入れるか、重心位置をどこにするか、それらを機体のサイズに合わせて翼面積も考えて設計していったら、いい具合にスマートになりすぎずにまとまりました。そこにリアル感が出るんです。ただ、この構造だと整備性が悪くなるでしょうから、きっと整備師の人には不評でしょう。そこが本機の欠点でしょうね。(笑)

菅野 河森さんが考案していた通りの現代的な飛行機に仕上がったんじゃないかなと思います。小川さん、どうですか？実際に乗ってみたいと思いませんか？

小川 いいですねえ、搭乗意欲をそそられますよ。今、凄く気になっているのが、どういう動きをするんだろう、ということなんです。

菅野 それなんですけど今回、河森さんと一緒にお仕事するなら絶対、“河森イズム”とでも言いますか、挙動が“大人しくはない”機体に仕上げたいって思っていたんです。敵機に背後をつかれた時に相手の後ろに回り込みたい場合、クルビットすればいいかっていうと、それは綺麗すぎます。かといって、後方にバレルロールするような挙動でやり過ごすのも華麗すぎます。

河森 それで、少しだけ(機動を手振りで示しながら)宙返りの要領で上昇に入ってから、両方のノズルを使って宙返りの円心の中に入っていく感じですか。そういう独特の軌道を考えてみました。

小川 普通のフライトパスよりも、円の内側に動いていくイメージですか？

河森 そうです。それだったらあまり速度を失わなくてもできるかなと考えまして。



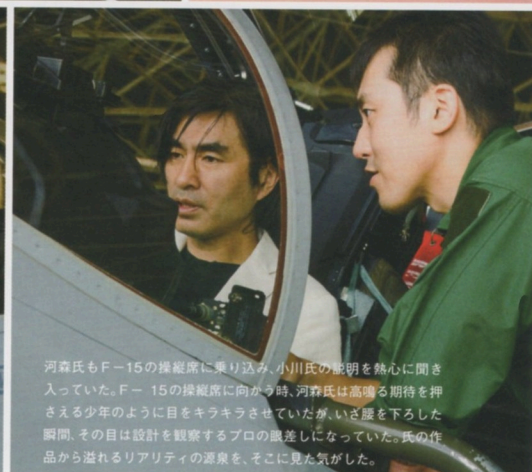
TALK DOG FIGHT RO

上 「アサルト・ホライゾン」の世界に広がる大空で、異次元の飛行を見せつけるダウンロードコンテンツ専用の最新鋭戦闘機。河森氏がデザインしただけに、そのフォルムは格好よさと現実味に溢れ、見る者を感嘆させてやまない。縦に配列された双発エンジンをはじめ独自の機構によって、未知の機動性およびホバリングに近い特殊飛行までもが可能になっているのがポイントだ。現実にあっても不思議ではないのに誰も見たことがない“河森イズム”。断言しよう、必見である。

下 対談を開く会場として提供して頂いた航空自衛隊小松基地(石川県)のハンガーで、吹き抜ける風を全身に浴びる感触を楽しむ河森氏。ハンガー内には、次のフライトを待つ軍用機が威風堂々とたたずんでいる。リアルな空を飛ぶ軍用機と、ゲームの空に作品を飛ばすクリエイター、そんな両者の邂逅がここに実現した。



※写真は合成です



本物のF-15の操縦席に乗り込み、実機の感触を五感で確かめる菅野氏。気になることがあれば次から次へと質問を投げかけ、小松基地の菊池邦朝氏(2等空曹)の説明に興味深げに耳を傾けていた。こうして菅野氏が吸収した知識や感動はきっとこれからの作品に投射され、近い将来プレイヤーの心に届くことだろう。

河森氏もF-15の操縦席に乗り込み、小川氏の説明を熱心に聞き入っていた。F-15の操縦席に向かう時、河森氏は高鳴る期待を押さえる少年のように目をキラキラさせていたが、いざ足を下ろした瞬間、その目は設計を観察するプロの眼差しになっていた。氏の作品から溢れるリアリティの源泉を、そこに見た気がした。

慣れた身のこなしで階段を登り、見学者を迎えるためにF-15の操縦席の横に控える小川氏。時折、F-15に投げかける直差しに、深い愛着と信頼が垣間見える。全ての取材を終えた一行に「この後ですか? 私は夜のフライトですよ。」とサラリと答える小川氏に、地の民たる我々とは別次元の「空の男」を感じさせられた。

菅野昌人・河森正治・小川堅司

菅野 今、河森先生が説明してくれた特殊な機動を、そのままゲーム中で再現できるようにしてみたいんですよ。思い切り推力を下げ、ヨーイングのボタン同時押しの要領で、ちゃんと実際に機体を制動させながらプレイヤーが試せるようになっているんです。

小川 今の説明ですと、おそらくノーズ上げるときはカナードかなんか使ってバンッと上げるんだと思いますが、イニシャルのベクターノズルの向きは下でなく上なんですね、たぶん。モーメント付けるんですしたら。

河森 ああ、こっちですね、うんうん。

小川 でも、そうすると私の経験では、そのあとアンコントロール(制御不能)になってしまうんじゃないかと予測されるんですが……。

菅野 そうなのですよ! なのでゲーム中では一遍ですね、こう垂直に近いところまで機体が立った状態から戻す といつか機首が下がります。「おっとととと」って。それで、改めて加速して揚力を回復させるんです。

河森 その動きもちゃんと入れてくれたんだ、さすがですね。

小川 恐れ入りました。ほほう、素晴らしいです。戻りのとき、揚力を回復するまで、ここで絶対にもたつきを避けられないハズですからね。

菅野 で、その「もたつき」の動きを入れてみたらですね、これが「河森イズム」にピッタリとハマったんですよ。そもそも「河森イズム」な動きとはどういう所にあるんだろうって考えたときに、プレイヤーが「そんな訳はねえだろ、うお、戻ってきた、戻ってきた!」って叫んじゃうような挙動なんじゃないかと。強引な推力で空力をねじ伏せる様子が「ちょっと格好悪いんだけど同時にそこが魅力的」これだと思うんですよ。

河森 嬉しいなあ、うんうん。ちょうど、そんな機動が出来たらいいなって思っていたんでね。本当に、これは凄くありがたいですよ。

美の追求なくして美が生まれる神秘に 3人のプロフェッショナルが迫る

菅野 アートディレクターという立場上、常々おもしろいというか、不思議に思っている事があるんです。現実の軍用機は特にそうなんですが、設計者が機能性だけを研究して開発しているにも拘わらず、F-15とか本当に格好いいし、フォルムも美しいですよね。美観を求めない設計から、なぜ美が生み出されるんでしょう。河森さんの意見はいかがですか。

河森 本来、生物が持っている機能美が関係しているからではないでしょうか。もちろん不格好な生物もいますけど。

菅野 なんと! 河森さんと僕の答えが同じになってしまいそうです!

河森 あれ、説が被っちゃいました?(笑)では、先に菅野さん説から聞かせてくださいよ。

菅野 では、お言葉に甘えまして。人間にとって空高く飛ぶことは、機械の力を借りない限り叶わない夢ですよ。だから、鳥とか自然界の空を飛ぶ生き物に、人間は根本的に憧れを抱いていると思うんですよ。それを乗り物として体現すると鳥の翼は飛行機の主翼になり、鳥の頭の形が機首になっているん

対談者3人が囲むテーブルに飾られているのは、お馴染みのX02 WYVERN、ADF-01 FALKEN、ADF-X-01 MORGANのスケールモデル。河森氏も実際にモデルを手にとって丁寧な作りを確かめながら、菅野氏による最新鋭軍用機の機能紹介に関わっていた。



じゃないでしょうか。ライト兄弟が作ったプロペラ式の複葉機は、板を2枚組み合わせたような形で、鳥とはまったく違いましたよね。それが時代とともに、飛行機の形状はどんどん鳥に近づいています。万能への憧れの気持ちがそうさせた、だから美しいんじゃないかと思うんです。ちなみに僕は環太平洋戦争に登場するアークバードという巨大航空兵器をデザインしたんですが、スペースシャトルに羽が生えたような外観なんです。僕個人の想いもありますが、実際にこうしたものが作られたら、人間が持つ鳥への憧憬が絶対に反映されるんじゃないかと思っているんですよ。

河森 なるほど、なるほど。飛行機の設計は航空力学や流体力学に則っていますが、それも綺麗さのポイントなのかも知れません。例えば空気って飛行機にとって揚力を与えるのと同時に抵抗ももたらして、プラスにもマイナスにも働きますよね。そのせめぎ合いが凄くおもしろいし、その中で各時代のテクノロジーだとか技術者のアイデアが最適な解答を探して、それに上手く則ったものが時代ごとの美しさなんだと自分は思うんですよ。だから、レシプロ機にはレシプロ機の良さ、ジェット機にはジェット機の良さがある。中には不格好な機体もあるんですけど、それは自然界も同じで、美しく見える鳥もいれば不格好な鳥もいます。その辺は凄くおもしろいし、不思議ですよ。小川さんはどんな説を？

小川 私はですね、まったく機能のないゼロから何か作っていく段階に、美しさの答えがある気がします。例えば日本刀、あれも美しく私には見えるんですよ。日本刀であれば、最初の鉄の状態から強度を持たせましょって、鍛造しますよね。次にこのままじゃ斬れないから、薄く研ぎます。でも、それだけでは強度が足りないから刃の部分に鋼を合わせましょ、とか。人間が望む最終的な機能を持たせるまでに何回も何回も手が入る。こうして究極的に出来上がった日本刀っていうのは、人が作った物なんですけど単純に形だけ整えたんじゃないくて、必要な機能が乗せられていく段階で一種の“力”を帯びるものだと思うんですよ。F-15もそうですけど“求める物に近づけば”それはやっぱり美しい

ものになっていくんじゃないでしょうか。人間自身も、それは同じですわね。

菅野 いやいや、河森さん説、小川さん説、どちらも素晴らしいです！1人のアートディレクターとして、美しいとはどういう事なのか大切なヒントをつかめました。最新鋭戦闘機には2つのコンセプトがあって、現実存在してもおかしくないように設計しつつ、架空ならではの強さやユニークさなどの“ロマン”も大事にしています。『アサルト ホライゾン』を遊んで「このシリーズって変わったなあ」って思う読者さん多いと思いますが、最新鋭戦闘機はこれからずっと活躍し続けていくことでしょう。この対談で学んだことも活かし、またおもしろい機体を皆さんにお見せしたいですね。

小川 飛行機の操縦をゲームの世界で体験してもらって「飛行機っていいなあ」と思ってもらえたら、嬉しいですね。航空自衛隊小松基地（石川県）では今年（2011年）の10月30日、『アサルト ホライゾン』発売直後に合わせたって訳ではないんですが、奇しくも50周年航空祭を開催します。「ゲーム中のF-15って実際はどう飛んでいるんだろう？」って興味持った人いたら、パッチリ見せますのでぜひ遊びにきてください。

河森 この対談を機会に基地見学もさせていただきましたが、本物のスゴさとか意味って実際に見たり聞いたりしないと分からないもんだなって、改めて感じました。自分の場合、普段のアニメの仕事だとキャラクター性の強さを認識させるとか、そっちを重視しています。でも、今回ゲーム開発に参加させていただいたときには「どれだけ実在感を出せるか」、それから「今まで現実のどの機体でもやってないレイアウトや機構を作れているか」、その両立を追求して取り組みました。こうしてバンダイナムコゲームスさんと一緒に世に贈りだした機体が、そろそろ読者の皆さんの手元に届く頃ですよ。皆さんがプレイするときには、どんな飛ばし方をしてくれるんでしょう。想像しただけで、今からワクワクしますよ。これまでにない機構とか使って、開発サイドが思いもしなかったみたいな新しい戦法とか編み出してくれたら、もう最高なんですけど。期待していますよ！

「各時代のテクノロジーが導いた答えに則ったものが

時代の美しさなんだと思います」河森

TALK
DOG FIGHT
R01

「万能への憧れの気持ちがそうさせた、
だから美しいんじゃないかと思うんです」菅野

「“求める物に近づけば”それはやっぱり
美しいものになっていくんじゃないでしょうか。」小川



「本物の英雄は、いつも先に死んでいく」元ベルカ空軍大尉ドミニク スポフ

MAN AT WAR

戦争と人間 (1) ~OBC制作「ベルカ戦争の真実」より

ベルカ戦争の全景を紐解く資料としては、ブレット トンプソン製作のドキュメンタリー番組「Warriors and The Belkan War (ベルカ戦争の真実)」が総じて評価が高い。ベルカ戦争で連合軍を勝利に導き、戦後消息を絶った1人の英雄に、トンプソンは強い興味を覚えたという。ウスティオ共和国に傭兵として雇われたそのエースパイロットは「ガラム1」、または「円卓の鬼神」の名で知られていた。トンプソンは精力的に取材に取り組み、ガラム1と出会う夢こそ叶えられなかったものの、ベルカ戦争でガラム1と戦った元パイロットへのインタビューを幾例となく実現させ、貴重なドキュメンタリーを完成させた。ベルカ戦争は1995年3月25日、ウスティオ共和国の天然資源を欲したベルカ公国が周辺諸国に戦線布告して開幕する。ベルカ軍は事実上、ガラム1ただ1人に蹴散らされて同年6月20日、停戦条約を受諾した。ところが同年12月25日には戦乱に乗じた武装組織「国境無き世界」がクーデターを起こし、大量破壊兵器の使用まで画策。ガラム1は再び奮起し、平和を取り戻す。ベルカ公国や「国境無き世界」のエースたちはこの一連の戦争で、ある者は心に虚しさを覚え、またある者は愛する人を失っていたが、敵決したガラム1の話をするときには「皆少し嬉しそうな顔をしていた」とトンプソンは証言している。傷つきながらも優れたエースと邂逅し、新たに生きる道を見つけた人々。その姿こそベルカ戦争の象徴なのかもしれない。



"Offensive Campaign No.4101"



"The Liberation of Ustio"



"The Fallen"



「民衆の見上げる先には彼の機影があった。」元ベルカ空軍中尉ライナー アルトマン



"Six Months of Void"



"The Stage of Apocalyps"



"A Pilot That Lives by Pride"



"The Final Overture"



"A Women of Undying Faith"



"The Witness"



"The Bringer of Death"

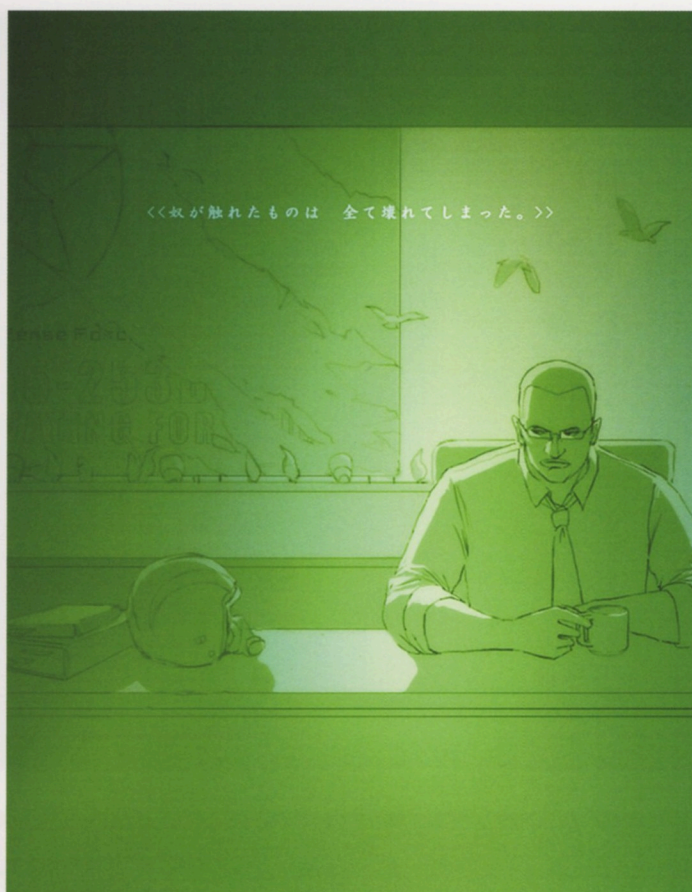


"The Guardian"



"A Brother in Arms"



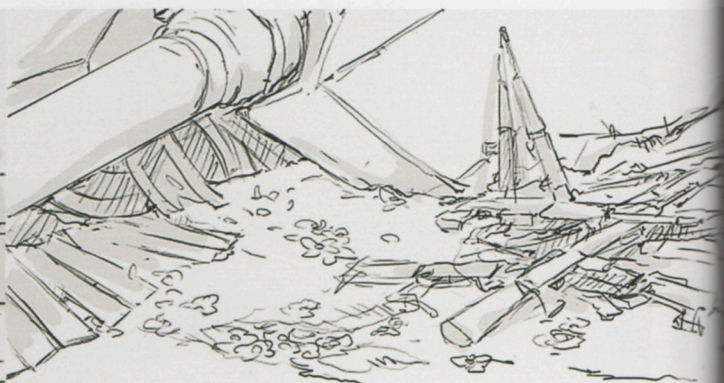


MAN AT WAR

戦争と人間 1
～NBO 制作「ベルカ戦争の真実」より～





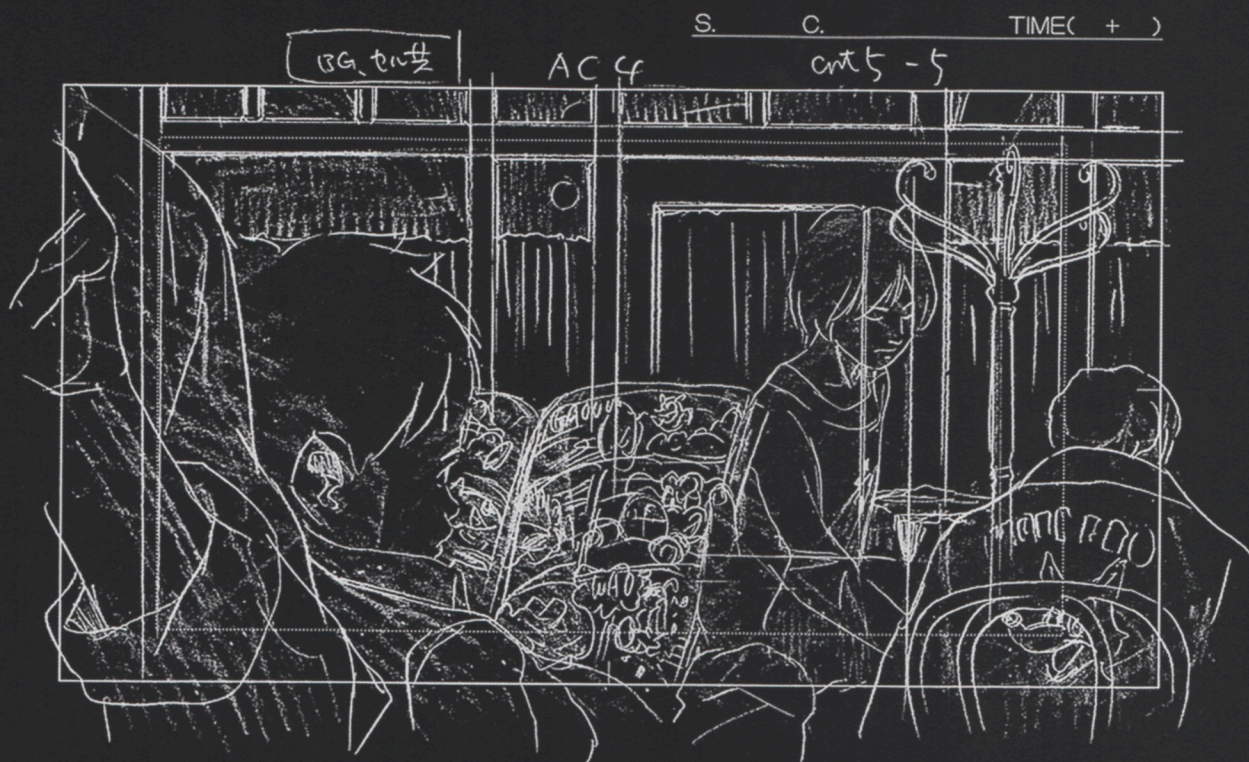


MAN AT WAR

戦争と人間 1
～NBO制作 ベルカ戦争の真実～より





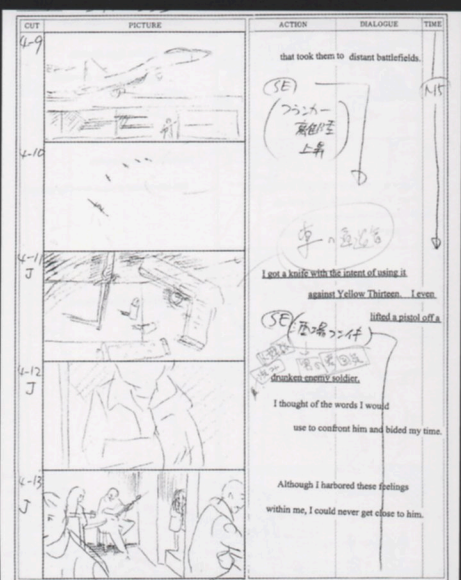
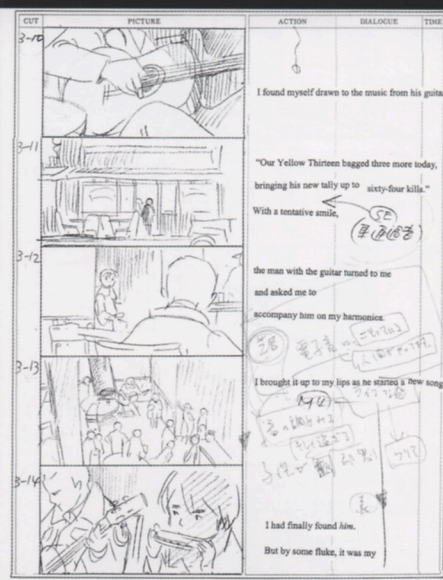
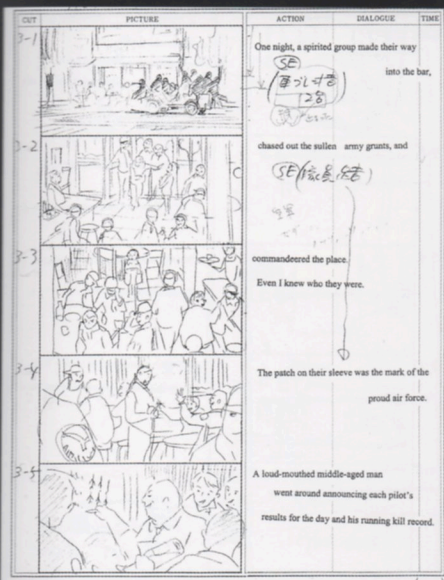
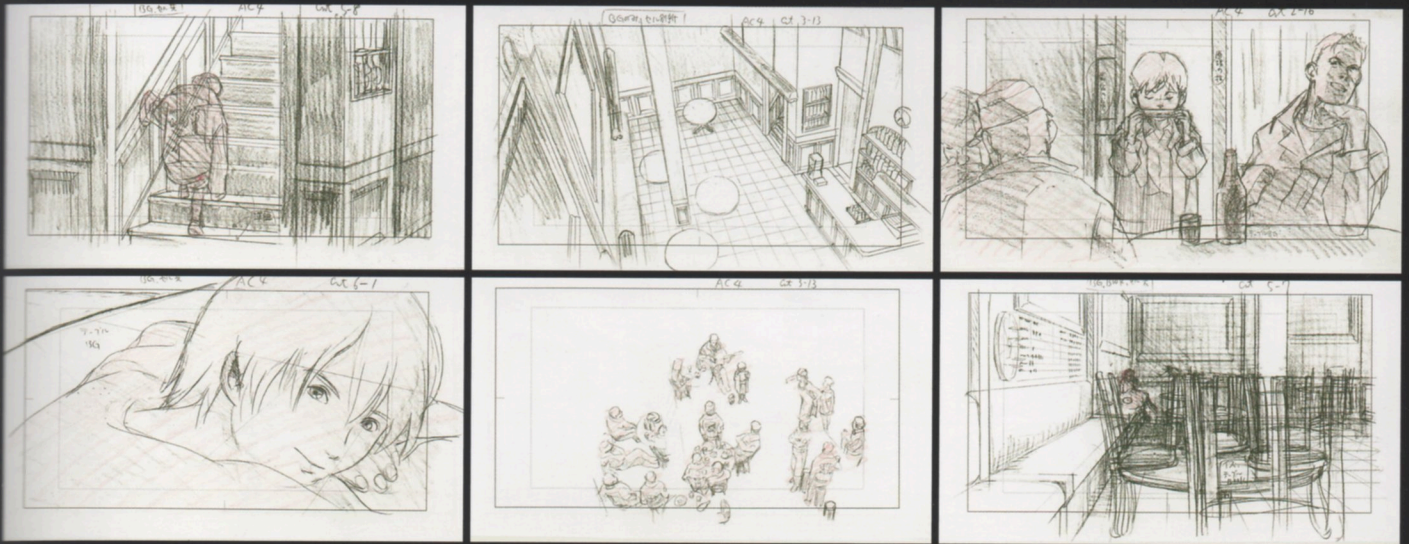


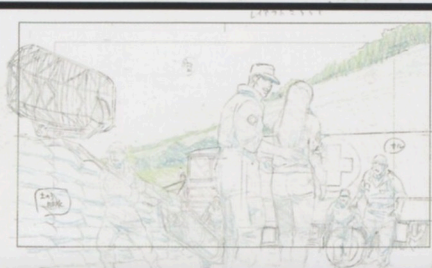
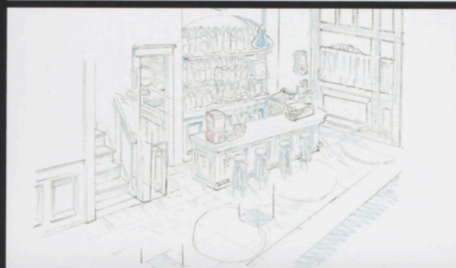
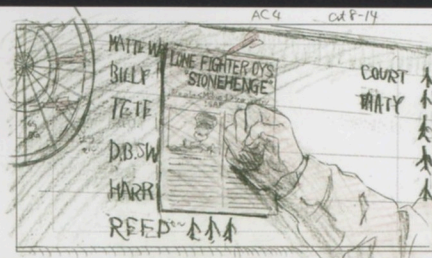
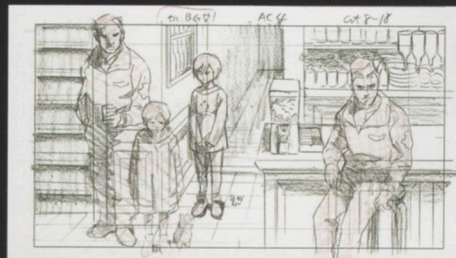
MAN AT WAR

戦争と人間 (2) ～ ある酒場の物語

大陸戦争でISAF 軍のエースだった「メビウス1」。その人物を追う中、サンサルバシオンのある酒場にて、私と同様の思いをはせる少年と出合った。

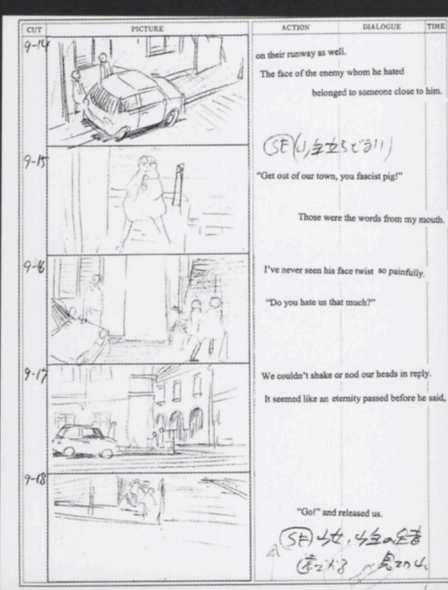
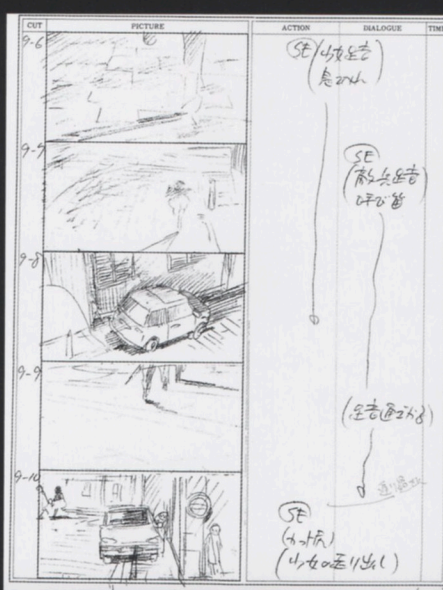
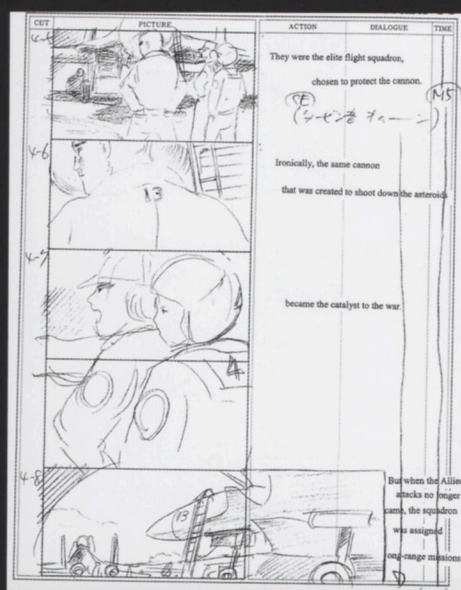
少年は戦時中に両親を亡くし、酒場でハーモニカを吹いて生計を立てていた。そんなある日少年は酒場で、エルジア軍のエース「黄色の13」に出会ったというのだ。親の仇とは言えしかし、その高潔な人間性に触れた少年はいつしか彼を慕うようになっていった。彼は黄色の13の苦悩 愛情 悲哀を目にし、心に大切にしまい込んでいく。宿敵に敗れ大空に散っていった黄色の13の気持ちに近づくため、メビウス1の姿を今も追っているのだという。

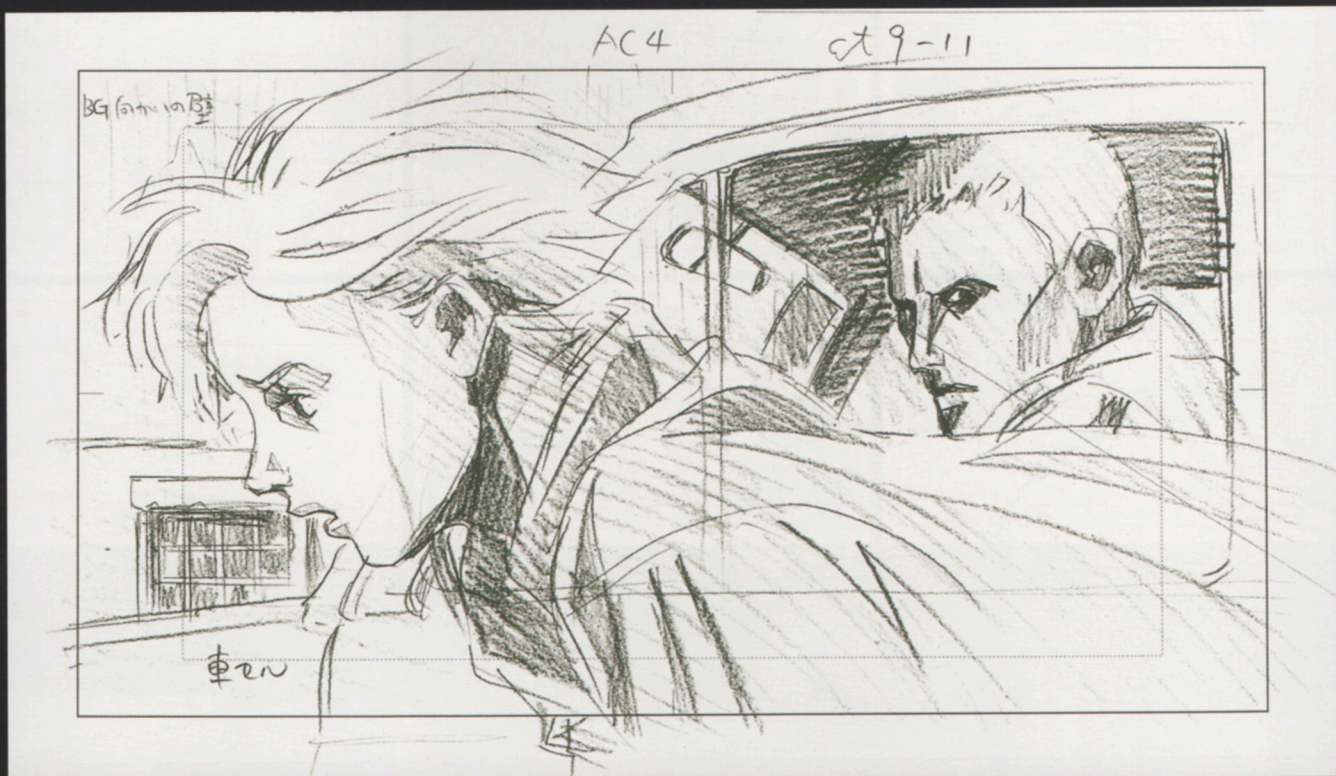




MAN AT WAR

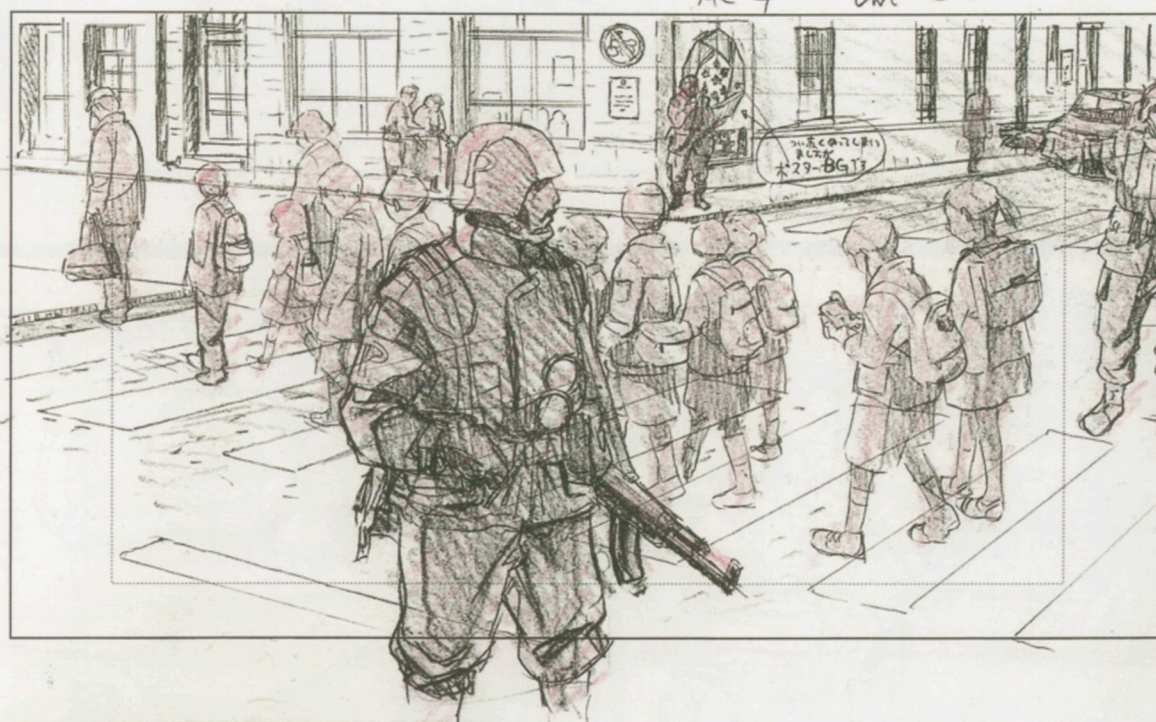
戦争と人間 (2) ~ ある酒場の物語





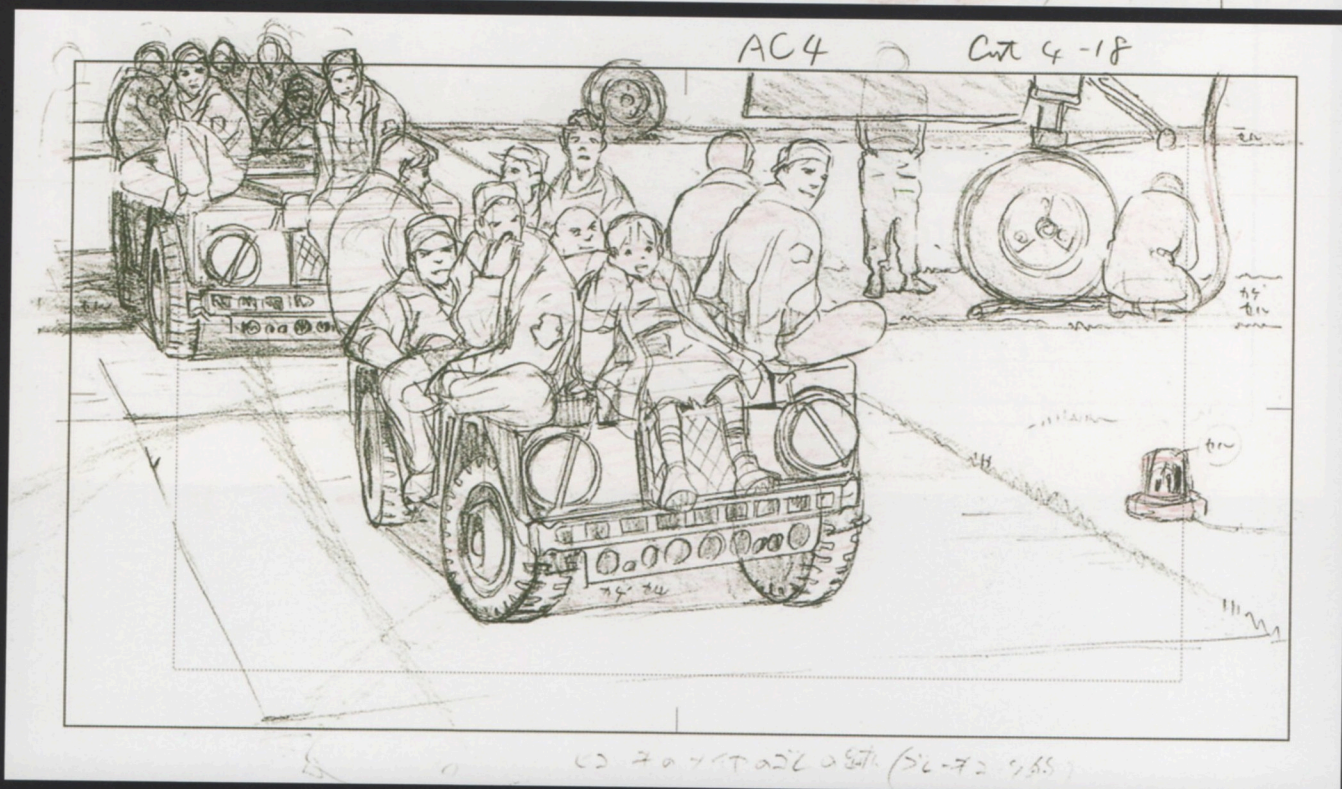
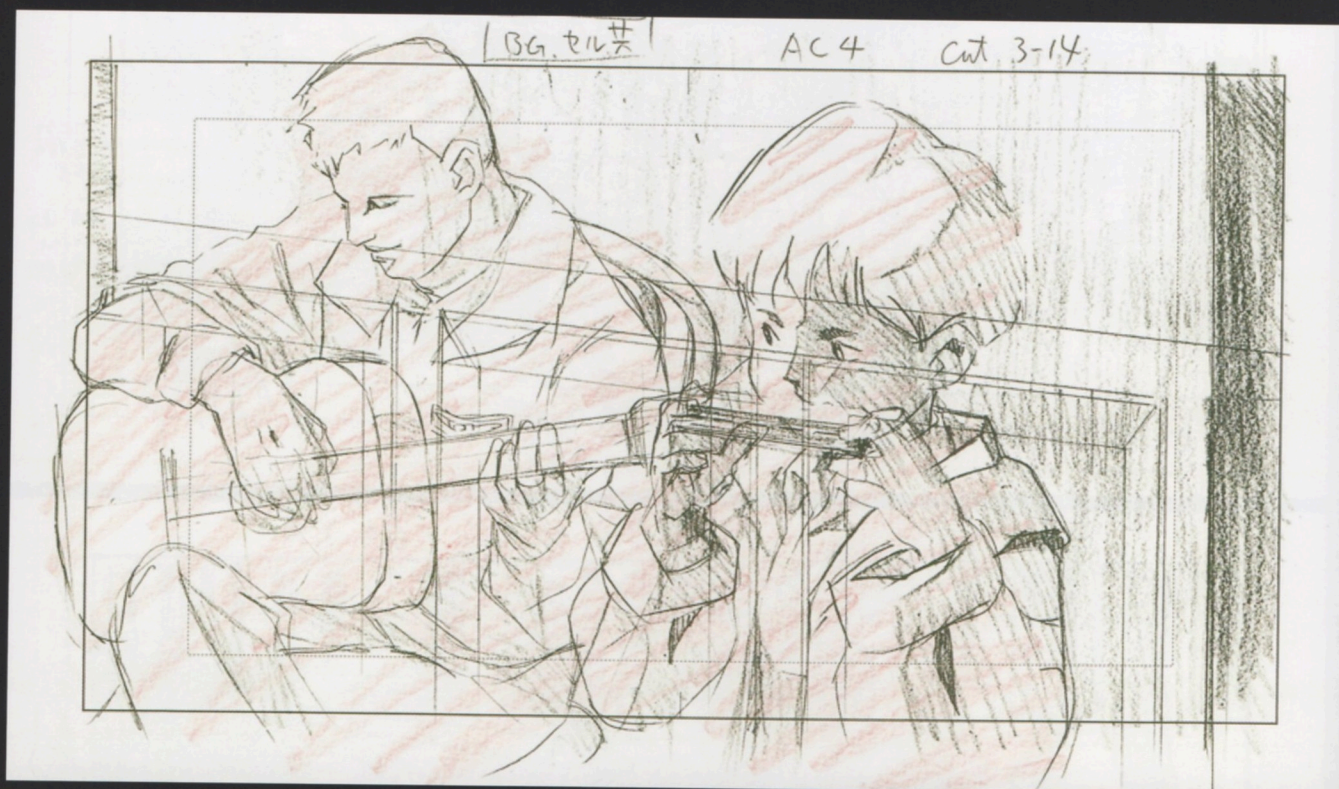
MAN AT WAR

戦争と人間 (2) ～ ある酒場の物語



MAN AT WAR

戦争と人間 (2) ～ ある酒場の物語





→ 斜め後ろ、もう少し奥まで行って下さい。お好みに合わせて下さい。

AC4 酒場 ドア側から店内

イスの数は、絵コンテのイメージに合わせて調整をお願いします。テーブルのレイアウトも絵コンテに合わせて調整をお願いします。



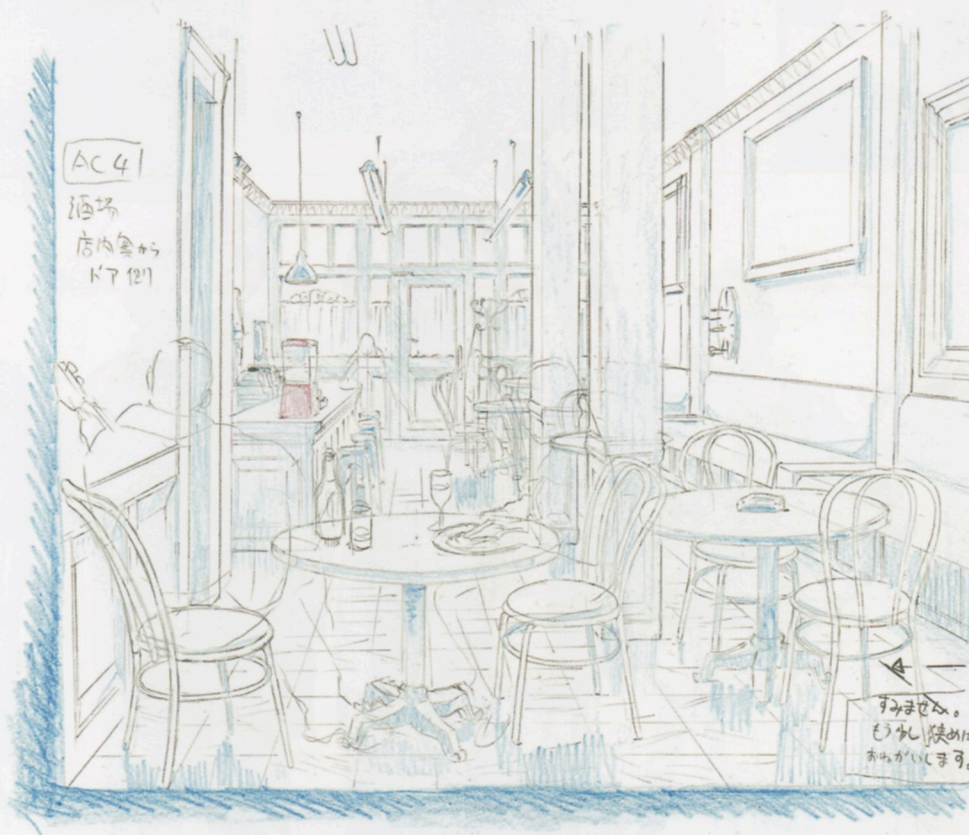
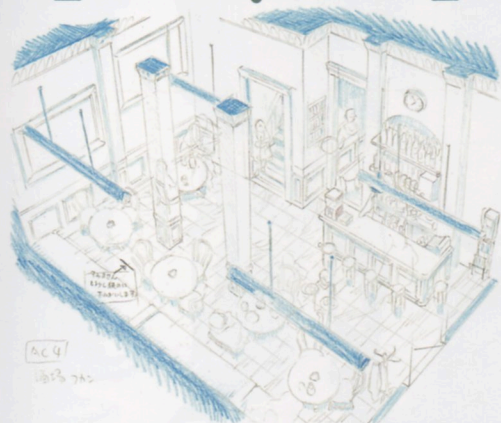
AC4 酒場前通り



AC4 酒場正面

MAN AT WAR

戦争と人間 (2) ～ ある酒場の物語





名手パートレットが基礎を仕込んだだけあって、サンド島中隊の飛行戦術は他に比べ群を抜いていた。ユークトバニア軍の第91飛行隊は2010年12月6日、任務中に「ラースグリーズの亡霊」と交戦。その飛行を見て「間違いなくラースグリーズ(サンド島中隊)だ」と証言している。同じ証言は多々あり、両隊の正体に1つの光を投げかけている。





MAN AT WAR

戦争と人間 (3)～ラーズグリースの英雄の真相

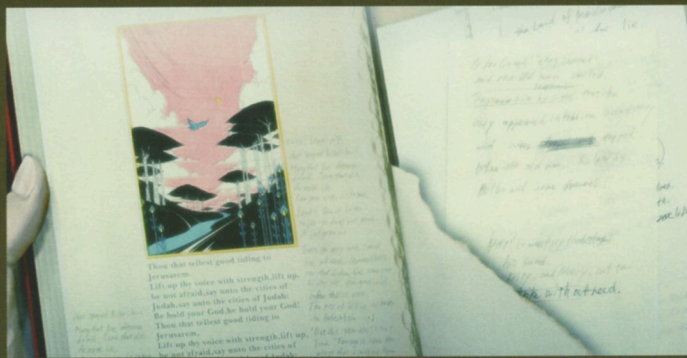


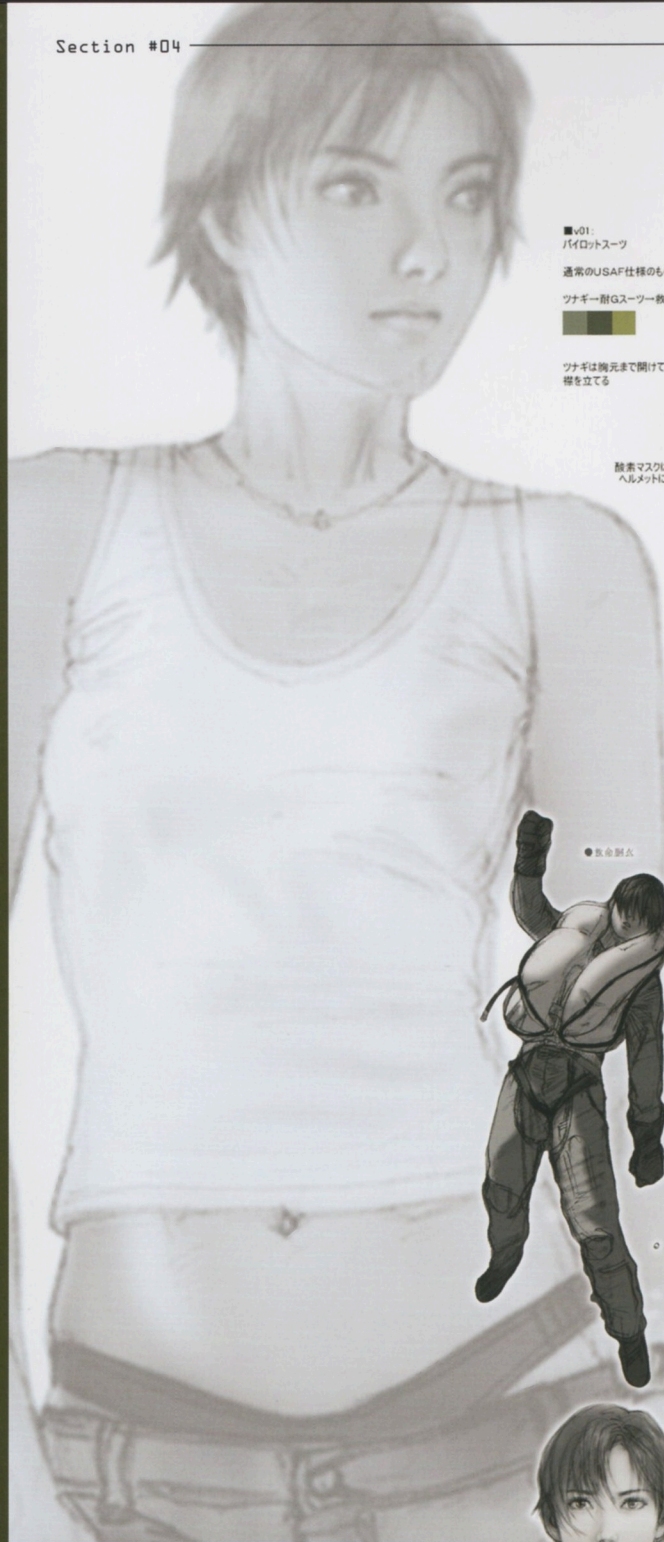




MAN AT WAR

戦争と人間 (3) ～ラーズグリースの英雄の真相





■v01:
パイロットスーツ
通常のUSAF仕様のものよりタイトに
ツナギー附Gスーツ救命胴衣ベスト

ツナギは胸元まで開けて
襟を立てる

酸素マスクは
ヘルメットに固定

■v11:
パイロットスーツ
(ツナギー附Gスーツ)
上部のベストを脱ぎ
ツナギのエリを上げている

ケガ:
布地を巻いて布紐で固定
血が染みている

『姫君の言いなり』



●救命胴衣



●銃道具



胸をロールアップ・破いた布(「アジャツマ」)を巻いている
スーツの紐・破けている

上唇のラインが腫れあがり上唇が腫れている

(出来れば)髪は束ねて、汗でべたつた髪を束ねる



ケイ ナガセ

オーストラリア軍・サンド島中隊の2番機パイロット。コールサインは「エッジ」。常に物憂げな表情を湛え、感情はあまり表に出さないが、芯は強い女性である。まだ訓練生だったときに敵の奇襲を受けるも、見事に生還し才能の高さを見せた。ただし眼下への注意が散漫な欠点があり、その後の彼女のミスから隊長のパートナーが撃墜される事態を招いてしまう。以降、1番機を守るという役割に強いこだわりを持つようになった。雪の舞う敵地にペイルアウトした際にも傷ついた仲間をかい、敵兵を捕虜にするなどタフな一面も持つ。

(最初の戦闘で「エッジ」の機体で死んでいく)

(5分)

これくらい髪を束ねると表情になる

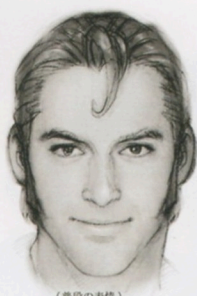
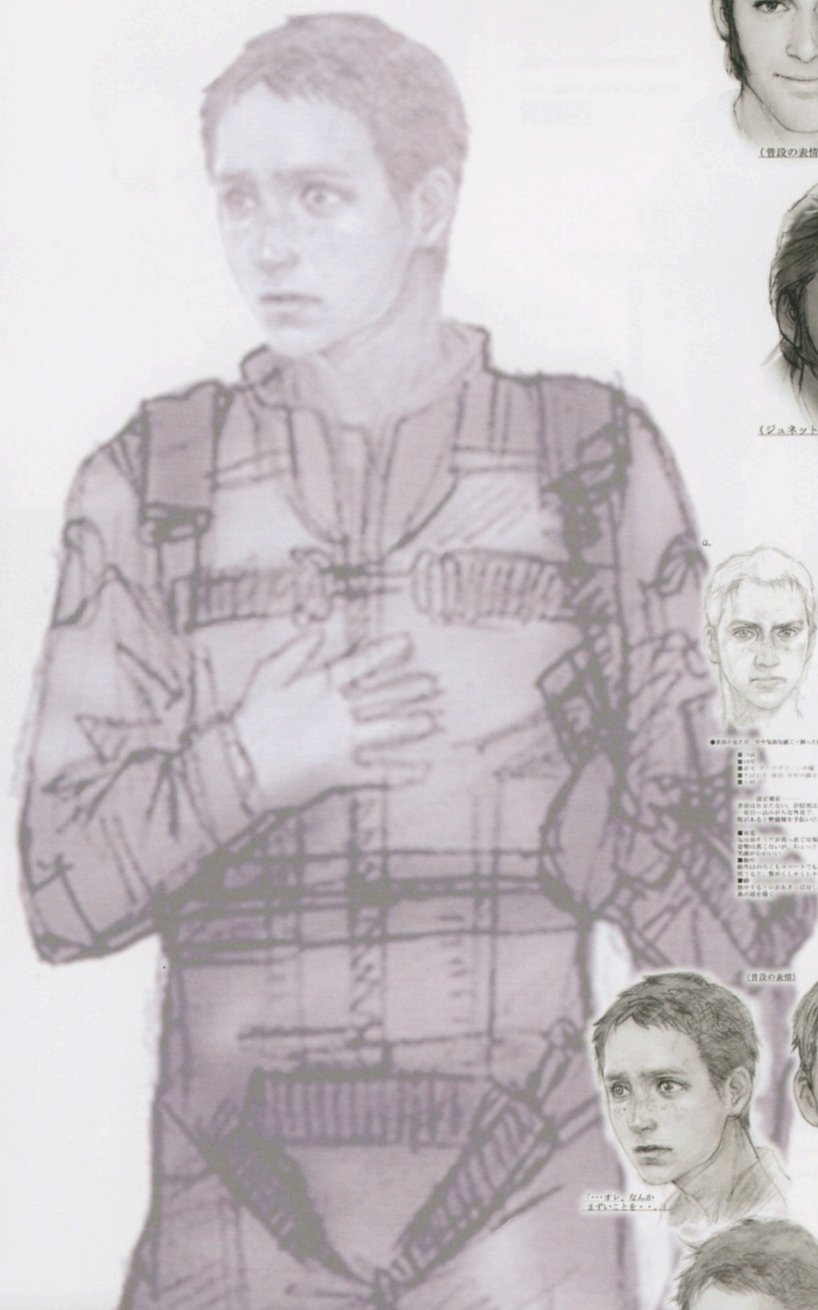
(自分の部屋で
二力が抜けている時)

■v08
ショートスリーブブラウス
(空軍夏季作業着/女性用)

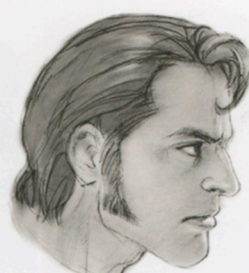
■v08
ショートスリーブブラウス
(空軍夏季作業着/女性用)

MAN AT WAR

戦争と人間 (3) ~ラズグリースの英雄の真相



【普段の表情】



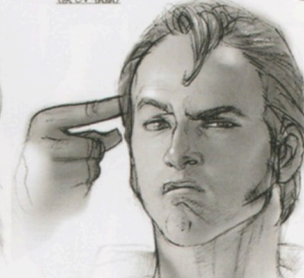
【厳しい表情】



【ものまね】「不審顔はなかったぞ」



【ジュネットに話し掛け】



【「野郎の頭の構造が」】



【空襲警報が、おい】



● 顔の表情は、口元や目の動きで表現する。その表情をうまく伝える。



● 顔の表情は、口元や目の動きで表現する。その表情をうまく伝える。

● 顔の表情は、口元や目の動きで表現する。その表情をうまく伝える。



● 顔の表情

【泣き止んだ顔の表情】
・ 泣き止んだ顔の表情は、目元や口元の動きで表現する。

スーツは、ややサイズ大きめ



袖口長め
足元に



【「……おれ、なんか
まじで、こころ」】

【「ダメです、他部隊の
機体の機体は……」】

● 顔の表情は、口元や目の動きで表現する。その表情をうまく伝える。

● 顔の表情は、口元や目の動きで表現する。その表情をうまく伝える。

● 顔の表情は、口元や目の動きで表現する。その表情をうまく伝える。

● 顔の表情は、口元や目の動きで表現する。その表情をうまく伝える。

● 顔の表情は、口元や目の動きで表現する。その表情をうまく伝える。

● 顔の表情は、口元や目の動きで表現する。その表情をうまく伝える。

● 顔の表情は、口元や目の動きで表現する。その表情をうまく伝える。

● 顔の表情は、口元や目の動きで表現する。その表情をうまく伝える。

● 顔の表情は、口元や目の動きで表現する。その表情をうまく伝える。

● 顔の表情は、口元や目の動きで表現する。その表情をうまく伝える。

● 顔の表情は、口元や目の動きで表現する。その表情をうまく伝える。

● 顔の表情は、口元や目の動きで表現する。その表情をうまく伝える。

● 顔の表情は、口元や目の動きで表現する。その表情をうまく伝える。

● 顔の表情は、口元や目の動きで表現する。その表情をうまく伝える。

● 顔の表情は、口元や目の動きで表現する。その表情をうまく伝える。

● 顔の表情は、口元や目の動きで表現する。その表情をうまく伝える。

● 顔の表情は、口元や目の動きで表現する。その表情をうまく伝える。

● 顔の表情は、口元や目の動きで表現する。その表情をうまく伝える。

● 顔の表情は、口元や目の動きで表現する。その表情をうまく伝える。

● 顔の表情は、口元や目の動きで表現する。その表情をうまく伝える。

● 顔の表情は、口元や目の動きで表現する。その表情をうまく伝える。

● 顔の表情は、口元や目の動きで表現する。その表情をうまく伝える。

● 顔の表情は、口元や目の動きで表現する。その表情をうまく伝える。

● 顔の表情は、口元や目の動きで表現する。その表情をうまく伝える。



ハンス グリム

オーシア軍・サンド島中隊のパイロット。コールサインは「アーチャー」。陸軍に兄がおり、彼に憧れて軍人になった。普段は控えめな性格だが、ここ一番というときには肝の据わった一面を見せる。開戦後間もなくサンド島基地が空襲された際にも、グリムはまだ訓練生であったにも関わらず地上に残った軍用機を扱える立場にいる人間が自分しかいないことを知るや、躊躇せず戦列に加わり立派に戦って見せた。後にパートレットはもし捕虜になっていなければ、グリムを「次の推薦で実戦機に上げるつもりだった」と語っている。その言葉を裏打ちするように、数少ない実戦で隊の主力に成長したのはさすがである。





【壁紙に置く】

ワッペン④ 所属部隊マーク



ワッペン③ 所属航空師団マーク



【ツナギ(フライトスーツ)】

全パイロット共通

キアラ、部隊によりワッペンのみ変更

壁紙をここに貼る変えられない・
壁紙にはない個性なので
壁紙でもそれを發揮できないのは
残念な感じがする。それは外の扉周
り壁紙にちよつとでも出ている
壁紙をつけてあげて欲しいです



パイロットスーツ 着くずし

- 黒のTシャツ (ラインやロゴが入ったもの)
- パイロットスーツの上部を腰に巻いている



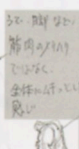
ワッペン② 国旗



ワッペン① ネームタグ

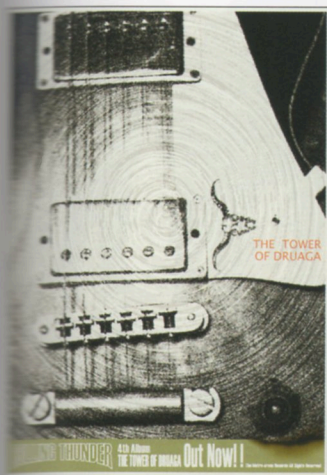
【Tシャツ】

・ガタイがいい印象 高身長+体つきに若手の丸み

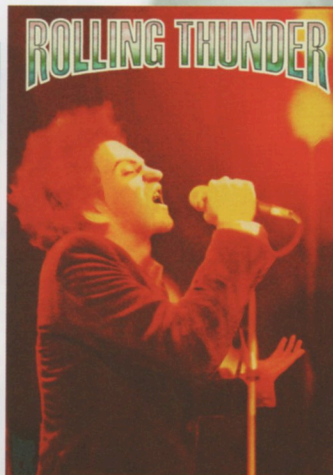
パートレットの(やや)ムキッ
に対して ムサツ

アルヴィンH ダヴェンポート

オーストラリア軍・サンド島中隊のパイロット。コールサインは「チョッパー」。ロックを愛し、軽口ばかり叩くお調子物だが、確かな腕と信念を持つ頼れる男である。2010年11月29日、自国のスタジアムを襲撃する敵機へ応戦中に被弾。他の隊員が動揺するなか、本人は電気系統の故障およびペイルアウト不可な状況を冷静に分析し、避難中の市民がいるエリアを避けて自身もろとも機体をスタジアムに墜落させ殉職した。その後地上から、軽傷を除く市民の死傷者は0との報告が届く。その報は彼の勇敢さを讃える最高の勲章でもあった。



ダベンポートの部屋を飾っていたポスター



ダベンポートが愛したロックバンド「SKY KID」のTシャツの柄

KOSUKE ITOMI

糸見功輔

バンダイナムコゲームス アシスタントマネージャー兼ヘッドアートディレクター。1974年9月19日生まれ。ネット上で話題を沸かした『エースコンバット アサルト ホライゾン』のトレーラー（予告編のムービー）は糸見氏が手掛けた作品である。またシリーズでは、ビジュアルアートやドラマパートをはじめ映像演出全般を幅広く監督。祖父の弟に当たる人がアマチュアの画家だった影響で絵に開眼し、自身の本当にやりたかったことを追及してこの仕事に就いたという。低く響く声には、氏が映像にかける情熱と技量に裏打ちされた説得力がこもっていた。

TALK DOG FIGHT R02

新進気鋭の映像作家 吉崎響氏は、『エースコンバット』シリーズの開発参加経験こそないものの、プライベートでシリーズを親しんできた“エースを知る人物”である。そんな吉崎氏が1人のファンそして映像のプロとして、グラフィック全般に深く関わってきた糸見功輔氏と初対面。ゲストに現役のイーグルドライバー（F-15のパイロット） 堀内秀峰氏を迎え、映像美に迫る話に華を咲かせた。

目を奪われる大空そしてこの世界——
グラフィックに注ぎ込まれた
技術と情熱を解き明かす



HIBIKI YOSHIZAKI

吉崎 響

フリーのディレクター・映像作家、モーショングラフィックスアーティスト。1980年3月10日生まれ。「マクロスF」をはじめ河森監督作品にミリタリー面に参加。今回は映像のプロとして「エースコンバット」シリーズの魅力を再探。監督を務めたクラムボンの「KANADE Dance PV」が「CGWORLD誌」に掲載され、「SIGGRAPH ASIA2010」の招待作品に入選。また「映像作家100人2011」(BNN新社出版)でも経歴が紹介されている。現在、スタジオカラーにて「エヴァンゲリオン新劇場版:Q」にて、モニターグラフィックスデザインを鋭意制作中。

HIDETAKA HORIUCHI

堀内秀峰

航空自衛隊小松基地第6航空団第303飛行隊の現役イーグルドライバー(F-15のパイロット)。階級は3等空佐。1973年**月**日生まれ。実際の戦闘機を知るパイロットとして、今回の対談にゲスト参加。好きな映画で抱いたパイロットへの憧れを置き、イーグルドライバーになる夢を実現させた、青空のように純粋な心の持ち主。対談者の質問への受け答えから、誠実に真面目な人柄が溢れていた。それでいて話題の要所ごとに真剣さや意思の強さを垣間見せる切りは、さすが大空の猛者である。趣味はベーベキュー、好きな食べ物は刺身とのこと。

映像の魔術師・糸見氏のテクニックに 吉崎氏と堀内氏が鋭く斬り込む

吉崎響氏(以下、吉崎 敬称略) 子供の頃も大人になった今も、僕は大空を1人で飛ぶっていうのに凄く憧れてきました。その夢を叶えてくれた「エースコンバット」シリーズは1ファンとして本当に大好きなゲームなんです。僕の本職はフリーの映像作家なんですが、同じようなポジションからシリーズに関わってきた糸見さんとうとう初めてお会いできて、ちょっと緊張しています。

糸見功輔氏(以下、糸見 敬称略) 同業者同士で対談するという仕事は初めてのことで、僕も楽しみにしていたんですよ。それとイーグルドライバーの堀内さんも、どうぞお手柔らかにお願いします。パイロットを志して、実際にそのお仕事に就くのって凄いなあって尊敬してしまうんですが、堀内さんはどんなきっかけで航空自衛隊に進んだんですか？

堀内秀峰氏(以下、堀内 敬称略) 自分の場合はですね、若かりし頃に映画「トップガン」(1986年公開)を見て感激しまして。「ああ、戦闘機に乗りたくなあ」と憧れて、そのままイーグルドライバーになってしまいました。

糸見 想像していたよりも動機がストレートというか……。絵が好きだったのが出発点で映像系の仕事に進んだ僕と、ほとんど変わらないんですね。

堀内 ハイ よく“そのまんますぎ”って笑われています！

吉崎・糸見 (笑)

吉崎 糸見さんが作った「アサルト ホライゾン」のトレーラー(予告編のムービー)を見ました！僕もこういうのを何度か制作した経験があるんですが、ゲームのトレーラーの場合はどんな点が重要だとお考えですか？

糸見 一番大切なのは、視聴者にゲームプレイを理解してもらうことに尽きます。それプラス、映像としてもおもしろく見えないといけない。特に「エースコンバット」シリーズの場合は、映画的な演出を取り入れていますから、ドラマも強調させる必要があります。それらを全て押さえた上で、解りやすく、飽きさせないという所まで持っていかなければなりません。毎回構成には気を使いますね。

堀内 ちょっとその予告編を見させていただけますか？。おお凄いですね。「エースコンバット」シリーズは1~2作をプレイして以来でしたが、グラフィックがこんなにも綺麗になっていたんですね！

糸見 ありがとうございます。今回はビル群を高速で飛び抜けるミッション

もあるんですよ。現実では、こういう任務はさすがにないと思いますが。

堀内 大変危険ですので、まずあり得ませんね。(笑) 仮に進路が確保されていたとしても、気流にも注意する必要があると思います。実際に、山の裏側では乱気流がよく起こるんですよ。例えば冬の富士山の東側では、特に乱気流が激しいことで知られています。ですので、摩天楼が立ち並んだこういう場所でも強い風が予測されます。もちろん、それを別にしても現実ではまず飛ばない場所なので、ゲームならではのものだと言えるでしょう。

糸見 なるほど、気流ですか。それは開発スタッフの誰も考えていなかったと思います。本物を知る方は着眼点が違いますね。勉強になりますよ。

吉崎 映像を構成するときのポイントは何かありますか？

糸見 見た人に「ハッ！」っとさせる部分は必ず意識して作ります。わざと焦らせたり、トーンの違う画を差し込んだり、間を開けたりする部分ですね。しっかり見て欲しい大切なシーンの直前にそういう一種のフェイントを挿入すると、観ている方に「アレ？」と思わせて注意を引く効果があるんです。

吉崎 あ、それは僕もよく使っています。凄く効果的ですよ。

糸見 今はYoutubeなどで動画を手軽に見ることができます。僕もそうですが、皆さんPCや携帯電話で映像を次から次へとチャンネルを切替えるように観ていきますよね。これだけ選択肢があると、ちょっと観て興味を引かないようだとその場ですぐ止めて、次の映像を探してしまう。最後まで観て貰うには、序盤の構成から、いかに興味を持って貰えるかを考えます。後半で盛り上がる展開があったとしても、そこまで引っ張れなければ失敗です。そう思ってトレーラーを作っていますね。

吉崎 その辺りはミュージックビデオなどでも同じですよ！ やっぱり皆さん、創意工夫を凝らしているんだなあ。

堀内 フェイントですか！ そんな高度なテクニックが使われていたとは気づきませんでした。今度、注意して見直してみます。そういう目で見えていくと、予告編にまた違ったおもしろさを発見できそうですね。

糸見 ぜひぜひ！ 普通に観ていると、そういったフェイントが使われていることすら全然気付かれないかと思います。最後まで観て頂けて、印象に残るものがあれば、こちらはOKなんです。

吉崎 実際のF-15の模擬演習などで、不規則な動きをしたらフェイントを使うことはあるんですか？

堀内 今お聞きした映像テクニックに相当するフェイントはちょっと思い当たりませんが、「欺瞞」というのはありますよ。例えばですね、機体をロールさせて旋回しているように見せかけて、実は旋回しないでそのまま直進飛行するというテクニックがあるんです。

吉崎 あ、いいですね、それ！ ゲームの対人プレイでもきつと有効ですよ。追う立場としては、もし前方の相手機が右にロールしたら、絶対右に旋回し始めたかと判断して、同じように旋回してしまうでしょうからね。

堀内 そうなんですよ。昔のアメリカ軍はですね、F-14の機体腹部にキャノピーの絵を描いたりしたそうですよ。こうすると、追っかける方はどっちのキャノピーが本物か即座に識別しずらく、ロール中の相手機がどっちに旋回しているのやら、分からなくなってしまったそうです。

糸見 それは面白い話ですね！ メモさせてもらいます！ フェイントは視覚のトリックですからね。あと、トレーラーでよく使うフェイントには色々種類があって、音を利用する「ズレ」とか「ブレイク」と呼んでいる手法もあります。映像と音はバッチリ合わせるのがセオリーなんですけど、途中で意図的に映像のリズムをズラしたり、わざと止めたりすると、同じように「おや？」って注意を引け

「勝負に執着する気持ちの強い人がイーグルドライバーには多いと思います。やはり勝負の世界ですの。」堀内

TALK DOG FIGHT 糸見功輔 吉崎響 堀内秀峰



るんです。

堀内 なるほど、ズレですか。それは別のところで応用できそうですね。イーグルドライバーはブリーフィング（作戦説明）をはじめ、何かを仲間に発表する仕事もあるんです。一般のサラリーマンで言うところのプレゼンですね。自分も、説明中に絵や写真など交えて工夫しているんですけど、どうしても単調になりがちでした。そこでですね、今学んだズレを上手く使えないかな、って考えたんですよ。

吉崎 発表中に音声と行動をズラせるのは、腹話術師 いっこく堂さんぐらいですよ！（笑）でも、一瞬黙って間を置いて注意を引くとか、実社会でも応用はできると思います。しかし、そこまで考える堀内さんは凄いですね。

堀内 勝負の世界に生きるのがイーグルドライバーです。学べるなら、ゲームからでも予告編からでも、やっぱり馬鹿にしちゃいけないと思うんですね。

吉崎・糸見 おお～、さすがです！（拍手）

人物やブリーフィング画面の絵的な 魅力を裏の裏まで徹底解剖

吉崎 『エースコンバット』シリーズでは、ドラマ性も凄く好きなんです。糸見さんは登場人物のビジュアルやアニメーションを監修するときに、どんなことに気を配りましたか。

糸見 『アサルト ホライゾン』では目の動きの表現、『ZERO』では実写での役者さん選考と、色々こだわった箇所がありましたけど……おもしろい所では、『5』のキャラクターたち特有のクセというのがあります。『5』は登場人物が多いので、特徴づけが必要でした。実は主要キャラクターには全員、なんらかの動作上のクセが設定されているんですよ。緊張するとやたらとオーバーアクションする

チョッパー、考え事をしているときは口を開けてるジュネット、通常の会話中では照れてなかなかこっちの目を見ないパートレットとか。プレイヤーが彼らを眺めているだけで、「こんな人なんだな」って分かるように工夫しているんです。

吉崎 ええ、チョッパーとかすぐに「本当にお調子者だな」って分かりますもんね。（笑）ゲームでは物語をおもしろくするために色々な性格の人が登場しますが、イーグルドライバーにはどんな性格の人が多いですか？

堀内 そうですね。航空自衛隊に勤める人は元々、いわゆる体育会系が多いんですが、その中でも特に勝負に執着する気持ちの強い人がイーグルドライバーには多いと思います。やはり勝負の世界ですので。

糸見 なるほど！ やはりそうなんです。『ZERO』ではまさにそういった勝負の世界に生きる男たちを描きたかったんですよ。

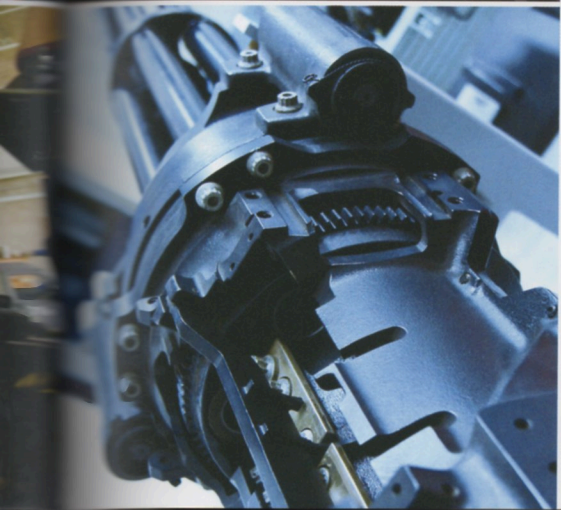
吉崎 僕はアニメの仕事でHUDとかコンソールのデザインもよく担当するので、『エースコンバット』シリーズは参考にさせてもらっているんですよ。糸見さんは、ブリーフィング画面のアニメーションも手掛けたそうですが。

糸見 一部ですが。モニターデザインは毎回悩む箇所なんです。デザインが現実離れしてもいいし、現実的過ぎると今度は地味で見栄えがしません。そのバランスが難しいんです。

吉崎 分かります、分かります。多分ゲームでも同じだと思うんですが、アニメではモニターデザインに4項目が求められるんですよ。SFっぽく感じられること、あまり現実離れしていないこと、情報が分かりやすいこと、しかもカッコいいことが絶対条件。この4連コンボの両立は意外に難しいんです。『エースコンバット』シリーズはお世辞めきで、その辺りのデザインが本当によくできています。

糸見 そう言って頂けると嬉しいです。吉崎さんから見て、どの辺りのバランスが目を引きましたか？

「『ZERO』ではまさにそういった勝負の世界に生きる男たちを描きたかったんですよ。」糸見



吉崎 フォントの選び方からしても、いかにも実際に軍隊で使ったような物を選択していますよね。「ハードのスペック的にこういうフォントしか入っていないんだらうな」って想像させられて説得力があるんですよ。それでいて映像表示系は高性能だったりして、理屈でいえばバランスがおいしい。でも、1つ1つの要素の意図がしっかり機能していて、全体の演出として完成しています。いかにも実機っぽい雰囲気は素晴らしいですよ。

糸見 さすがに鋭いですね。ちなみに、実際に使われているフリーフィング資料も調べたんですが、地図に複雑なラインと数字のみという、シンプルだけどその密度感が凄く格好いい。最初はそういうイメージでやりたいと考えていました。でも、その手法でゲームのミッション概要を端的に伝えるのは難しく、現実的ではありませんでした。そのため、地図やラインはデジタルな表現で描いて、そのモニターを実際に見ているように、室内灯の映り込み等を加えて、生っぽさを追加しています。

吉崎 航空自衛隊の模擬演習などでは、フリーフィングはデジタルですか？それとも手書きですか？

堀内 全部手書きです。平面図がありましてね、紙にこうペンで線を書き込んでいくんですよ。デブリーフィング(結果報告)では、自分たちの軌道をVTRで解析して、ボードに書き起こしていきます。これも手書きです。それを元に「自分がこう回ったら、敵がこう動いて……」というのを見直して、次の飛行に役立てていく訳です。

糸見 ゲームのデブリーフィングは全部、プレイヤーの軌道データから起こしています。ミッション中の敵味方の動きも含めて、CGのラインで再現されるんです。

堀内 ほお、軌道が全部、自動表示されるんですか。自分たちのところでは、若い者に手作業でやらせておりますが。

吉崎 GPSでデータを取るシステムとかはないんですか？

堀内 もちろん、そういう装置はあります。ただ、今はまだあまり普及していないんですよ。ゲームのは便利ですね。しかも分かりやすい。もし可能なら小松基地でも、1台頂戴したいぐらいですよ。

吉崎・糸見 (笑)

神がエースに与えた勝利のコンパス “雲”の真価を解き明かす

吉崎 ゲーム中に雲を抜けていく感触、あれが僕は大好きなんですよ。堀内さん、これを見ていただけますか？ゲーム中の山岳地帯の1シーンを撮った写真なんですけど、実際にF-15から見える雲と比べてどうですか？

堀内 拝見します。雲にも色々ありますが、山間に薄っすらかかった雲はちょうどこんな感じですね。雲の端のボヤとした様子もですね、まさにこうです。あとそうそう、雲と言うのは上が明るくて、下が暗くなるんです。この写真みたいにね。うん、凄いの。上空からのイメージそのままですよ。

糸見 なんか嬉しいですね。僕は背景とか雲は監修しかタッチしていないんですが、雲を描いたスタッフがこの場にいたらきっと感激して泣き出していたかも(笑)。でも、ゲームにおける雲の表現は、演出だけでなく、システムのにも重要な意味があるんです。

吉崎 それは意外ですね。具体的にはどう作用しているんですか。

糸見 雲には、プレイヤーに距離感と位置関係を把握させる役割があるんですよ。極端な話ですけど、もしも背

景が真っ青な空一色だったら高速で飛んでいるのか止まっているのかすら、感覚的に全く伝わってこないんです。同じように敵機との距離感もつかめません。雲やミサイルの軌跡に残る白煙があるからこそ、プレイヤーはその空間を直観的に掴むことができるんです。

吉崎 なるほど！言われてみれば確かにそうですね。

堀内 実際のF-15でもそれは似ていますよ。例えば秋晴れの雲1つないような青空にですね、敵機がボツンと飛んでいたとしても全然見えないとがあるんですよ。どういう事かと言いますと、脳が距離をキャッチできないために焦点が合わないんです。自分たちはそれをロストブルーと呼んでいます。

糸見 それは興味深いお話ですね。雲が空間把握に役立つという点は、現実でも共通しているんですね。特にゲームの場合は、敵機を追いかけてグリグリ飛び回れるのがウリですが、そうするとプレイヤーはどっちが地面なのか状況を見失いがちです。水平線や地平線が把握しにくいミッションでは、雲やミサイル煙などを配置することで、速度や高度をスムーズに把握できるんですね。計器(HUD)で情報は出していますが、「それですべてを読み取ってください」というのでは、激しい動きをするゲームとして無理がありますから。

吉崎 ちゃんと計算されて作られているんですね。堀内さん、イーグルドライバーの場合は天地の方向は計器をメインに読み取るんですか？

堀内 必ずしもそうではありません。計器ばかりを見ている訳にはいかないので、実際の飛行でもやはり地平線や雲などから目視で状況把握することが重要なんです。もちろん、計器だけに頼ることもありますよ。例えばですね、雲中を飛行するときには周囲が真っ白で何も見えませんが、感覚は当てにならないんです。そういうときにはよく、自分では「斜めに傾いているな」と感じるのに、計器では飛行機はまっすぐと示されていることがあります。そのあとスポンと雲から出て地平線が見えると、「やっぱり計器が正しかったのか」と気付かされるのが少なくないんですよ。

吉崎 なるほど。ゲームの中でも豪雨で視界が悪い中で戦うミッションなどでは、普通のミッションより計器が重要になってきますが、それに似ていますね。現実では豪雨や吹雪のときに戦闘を行うのか分かりませんが。

堀内 それだけ視程が悪くて地平線が見えないと、激しいドッグファイトは普通しません。現実では我々は積乱雲にすら絶対に入りませんから。

吉崎 ゲーム好きとしては凄く迫力ありそうで、逆に積乱雲には怖れてしまうんですけど。やはり視界の関係で無理がありそうですね。

堀内 実体験はないので知識だけの話になりますが、積乱雲の中は乱気流と雷が凄くハズなんですよ。視程の話以前に機体へのダメージは避けられないと思います。それと発電機もありますよね。ジャンボジェット機が積乱雲に平気で入って行けるのは十分なサイズがあることによって安全を確保できているからなんです。

糸見 あ、そうなんですか？ ゲームでは逆にガンガンやっちゃいますけど。

『アサルト ホライゾン』では積乱雲どころの話じゃないですし……。

吉崎 え？なんかすごいことになってしまうミッションがあるんですか？

糸見 ミッションを進めてみれば分かりますよ。(笑)ビル街での戦闘と同じで、ゲームならではの雲の驚異っていうものを体験できると思います。

クリエイターともう1つの存在が 手を取り合って物語と歴史を作る

吉崎 僕は今回、映像クリエイター ミリタリー面でのGUIデザイナーとしてこの対談に参加させていただきましたが、皆さんのお話を通して大空を舞

う夢と様々なドラマが繰り広げられるこのシリーズの魅力と開発者の想いを存分に感じることができました。

今度はシリーズの開発のお手伝いをさせていただいて、僕もこの魅力を皆さんに届けられたら最高だなんて思いました。

糸見 その時はぜひ声をかけてくださいよ！ もう大歓迎です。堀内さんは、久しぶりに見た『エースコンバット』シリーズ、いかがでしたか？

堀内 シリーズの画面を見るのは、約14、15年ぶりなんですが、格段にリアルに格好よくなっていて驚きましたよ。今のプレイヤーの皆さんが羨ましいぐらいです。先にお話ししましたように、私は映画に憧れてこの世界に飛び込んでしまいましたが、夢が叶った今は毎日が充実しており、大変幸せです。ゲームでパイロットに憧れた人がいたら、ぜひイーグルドライバーを目指してみてください！ 今日こうしてクリエイターの方と歓談させていただきましたが、この席が未来のイーグルドライバーのテイクオフに繋がることを願っています！

糸見 本書のP.134～137の年表にまとめてあるように『エースコンバット』シリーズは『ZERO』、『04』、『5』の時系列順にユーシア大陸の歴史が描かれています。ちょっと裏話を披露すると『ZERO』は当初、『04』以前のユリシーズ飛来時に駆け出しだった新米パイロットが、数々の戦歴を重ねながら成長して『5』の環太平洋戦争をベテランとして見届ける……という世界観を考えていたんですよ。1人のパイロットの目線で歴史の局面を追想していくドキュメンタリー的な構成ですね。その後、ベストな作品のあり方を色々話し合っ、最終的には当時まだ語られていなかったベルカ戦争を扱う事になったんですけど。そういう協議をするとき、僕はファンの皆さんが作った本とかHPをよく閲覧しています。凄くよく出来ていて見ていて楽しいし、インスピレーションが刺激されて、「この歴史を埋めるエピソードとか入りたいよね」といったアイデアがどんどん湧きあがってくるんですよ。エースコンバット世界の歴史は、開発陣はもちろん、ファンの皆さんも加わって紡がれていきました。で

すから、こんな壮大で、興味深い歴史が構築されていったのだと思います。これからも皆さんと共に紡がれ、また新たな歴史の一ページを増やしていくことができれば、こんなに幸せなことはありませんね。

「子供の頃も大人になった今も、
僕は天空を1人で飛ぶっていうのに凄く憧れてきました。」吉崎

TALK DOG FIGHT 糸見功輔 吉崎 響 堀内 秀峰

THE BELKAN WAR

ベルカ戦争



ウスティオ共和国
The Republic of Ustio

ベルカ公国南東に位置し、国土は小さいながらも比較的裕福な国家である。元はベルカ自治領だったが、ベルカ連邦法の改正に伴い1988年に分離独立。1995年に発見された天然資源が災いとなり、同年にベルカ公国の侵攻を受ける。サピン王国、オーシア連邦、ユークトバニア連邦共和国との連合軍を結成しそれを撃退した。首都はディレクタス。

ウスティオ軍 勲章 Ustio Medals



サピン王国
Kingdom of Sapin

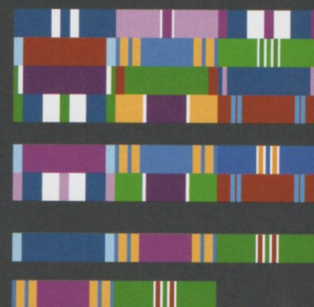
ベルカ公国南に国境を持つ王国。目立った産業などがないため世界的な知名度は高いとは言えないが、ベルカ戦争の際には連合軍の一翼を担い、重要な働きを果たした。ウスティオ共和国、ベルカ公国、ラティオとは陸続きで隣接しており、もう1つの隣国・オーシア連邦とはオーレッド湾とフトゥーロ運河で隔たれている。首都はグラン・ルギド。



オーシア連邦
Osean Federation

広大な国土を有する、ユークトバニア連邦国家と並ぶ超大国。資本主義と民主主義を掲げ、大統領制・共和制を採用する連邦国家でもある。1905～1910年頃はオーシア戦争を起こすなど領土拡張に意欲的だったが、近代化に伴い過度な抗争は目だたくなっている。ベルカ戦争ではウスティオ共和国に加勢する立場として参戦。首都はオーレッド。

オーシア軍 リボン



Section #05

FLAG & INSIGNIAS, etc.

戦争別 国旗と記章など



ベルカ公国 The Principality of Belka

オーシア連邦の西に位置する軍事大国。科学力・工業力に優れ、古くは拡張主義の政策を推し進めていたが、内政が追い付かず経済破綻し、1991年に極右政党が政権を掌握。1995年にはベルカ戦争を引き起こして自国に7つの核を落とす強硬策まで講じたが敗戦。国土の疲弊・縮小を余儀なくされる事態を招いてしまった。首都はディンズマルク。

ベルカ軍 階級章 Belka Rank Badge



軍章



襟章

少尉



中尉



大尉



少佐



中佐



大佐

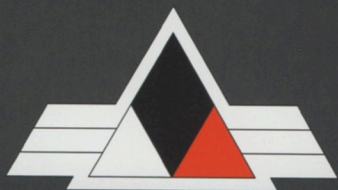


ベルカ軍 制服用ボタン



ベルカ軍 階級章





USTIO AIR FORCE UNITS INSIGNIA

ウスティオ空軍部隊記章

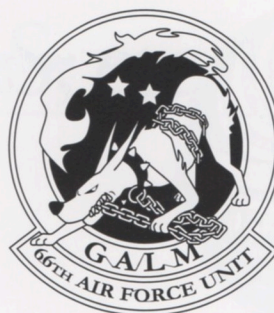


ウスティオ空軍第6航空師団
Ustio Air Force 6th Air Division

ウスティオ空軍第6航空師団第66飛行隊「ガルド」
Ustio Air Force 6th Air Division 66th Air Force Unit "GALM"



ウスティオ空軍第6航空師団第4飛行隊「クロウ」
Ustio Air Force 6th Air Division 4th Air Force Unit "CROW"





OSEA AIR FORCE UNITS INSIGNIA

オーシア空軍部隊記章

オーシア国防空軍第8航空団第32戦闘飛行隊「ウィザード」
Osea Air Defense Force 8th Air Division 32nd Tactical Fighter Squadron "WIZARD"



オーシア国防空軍第8航空団第32戦闘飛行隊「ソーサラー」
Osea Air Defense Force 8th Air Division 32nd Tactical Fighter Squadron "SORCERER"



USTIO AIR FORCE UNITS INSIGNIA

ウスティオ空軍部隊記章

サピン空軍第9航空陸戦旅団第11戦闘飛行隊「エスパーダ」
Sapin Air Force 9th Air and Land Division 11th Tactical Fighter Squadron "ESPADA"



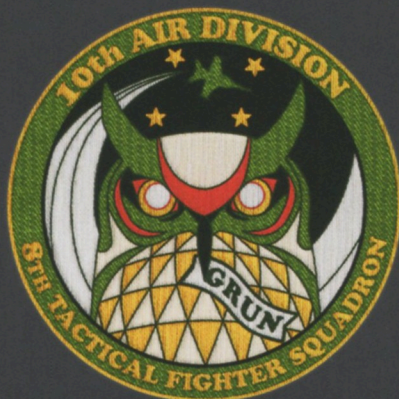


BELKAN AIR FORCE

BELKAN AIR FORCE UNITS INSIGNIA

ベルカ空軍部隊記章

ベルカ空軍第2航空師団第52戦闘飛行隊「ロト」
Belkan Air Force 2nd Air Division 52nd Tactical Fighter Squadron "ROT"



ベルカ空軍第10航空師団第8戦闘飛行隊「グリーン」
Belkan Air Force 10th Air Division 8th Tactical Fighter Squadron "GRUN"



ベルカ空軍第7航空師団第51戦闘飛行隊「インディゴ」
Belkan Air Force 7th Air Division 51st Tactical Fighter Squadron "INDIGO"



ベルカ空軍第5航空師団第23戦闘飛行隊「ゲルプ」
Belkan Air Force 5th Air Division 23rd Tactical Fighter Squadron "GELB"





ベルカ空軍第13夜間戦闘航空団第6戦闘飛行隊「シュヴァルツェ」
Belkan Air Force 13th Night Fighter Air Division 6th Tactical Fighter Squadron "SCHWARZE"



ベルカ空軍第22航空師団第4飛行隊「シュネー」
Belkan Air Force 22nd Air Division 4th Tactical Fighter Squadron "SCHNEE"



ベルカ空軍第51航空師団第126戦闘飛行隊「ズィルバー」
Belkan Air Force 51st Air Division 126th Tactical Fighter Squadron "SILBER"



ベルカ空軍第18航空師団第5戦闘飛行隊「ゴルト」
Belkan Air Force 18th Air Division 5th Tactical Fighter Squadron "GAULT"



CONTINENTAL WAR

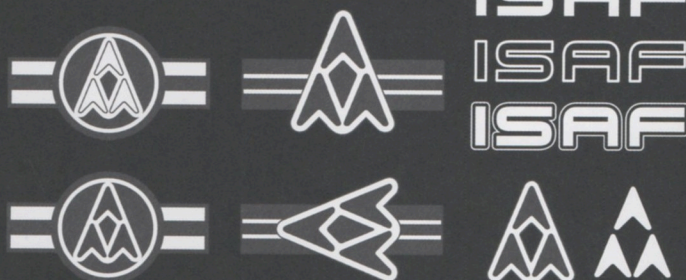
大陸戦争



独立国家連合

ISAF (Independent States Allied Forces)

独立国家連合軍 (Independent States Allied Forces) を意味し、「アイサフ」と呼称される。2003年、エルジア共和国によるサンサルバシオン侵攻に対抗するために、各国が共闘を呼びかけ発足。最終的には、エルジア共和国とサンサルバシオンを除くユージア大陸内の全国家が参加した。エース・メビウス1の活躍もあり、大陸戦争では勝利する。



National Flags / 故国旗



ISAF
空軍戦術戦闘飛行隊
(訓練生/夏期)



ISAF
メビウス隊ノーズアート





エルジア共和国 Erusea Republic

ユージア大陸で最大の国土を持つ軍事大国。古来より近隣国家との関係は悪く、武装平和と呼ばれる緊張関係が長らく続いていた。1999年、小惑星ユリシースによって未曾有の被害を被った上に他国の大量の難民まで抱え込まれ、国政は切迫。それが2003年の近隣国への侵攻を後押しし、敗北の憂き目を招いてしまった。首都はファーパーティ。

ERUSEA
ERUSEA

ERUSEA
ERUSEA





ISAF UNITS INSIGNIA

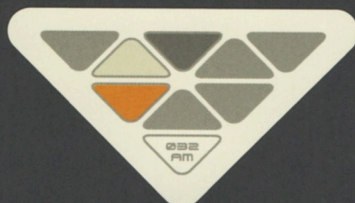
独立国家連合軍部隊記章



独立国家連合軍 第118戦術航空隊「メビウス」
ISAF AirForce 118th Tactical Fighter Wing Squadron "Möbius"

ISAF DIVISION MARK

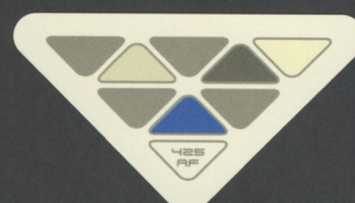
ISAF Army Division 032 Mark



ISAF Navy Division 012 Mark



ISAF Airforce Division 425 Mark



PACIFIC WAR

環太平洋戦争



オーシア連邦
Osean Federation

西側にセレス海を臨む、北オーシア大陸西部に位置する大国。ベルカ戦争で連合国の一員として参戦して得た教訓から、以降は領土拡張政策を縮小。2010年にユークトバニア連邦に宣戦布告を受け、アップルルース副大統領主導の元で軍国主義に傾きかけるが、ハーリング大統領復帰もあり融和政策を取り戻すことに成功した。首都はオーレッド。



オーシア連邦大統領府 ブライトヒル
Osean Federation Executive Office BRIGHTHILL





OSEA AIR FORCE UNITS INSIGNIA オーシア国防空軍部隊記章



オーシア国防空軍 航空戦闘軍団
Ocean Air Defence Force Air Combat Commando



オーシア国防空軍 第5航空団
Ocean Air Defence Force 5th Wing

等航空士



階級ワッペン



階級章



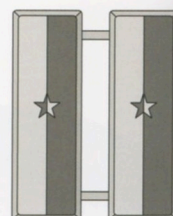
階級章



少尉



中尉



大尉



少佐



中佐



"THE GHOSTS OF RAZGRIZ"



"THE ACES OF RAZGRIZ"

ラーズグリーズ戦闘機部隊
Razgriz Squadron

時のオースリア大統領ビンセント・ハーリング直属の非公式戦闘機部隊。
おとぎ話「姫君の青い鳩」に登場する悪魔「ラーズグリーズ」が部隊名の
由来。この部隊の戦闘機は、全て闇をまとったような漆黒の機体となっ
ており、なおかつラーズグリーズを象ったデザインの部隊章が描かれて
いる。ラーズグリーズとは「計画を壊す者」を意味する。

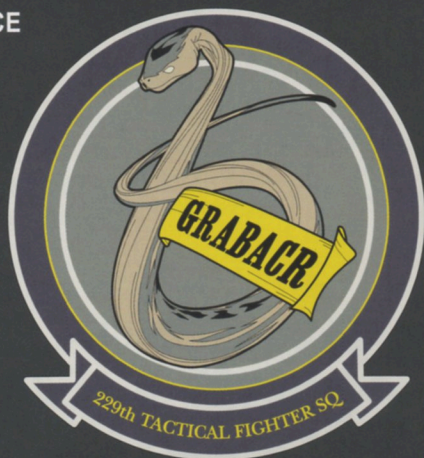




BELKAN AIR FORCE UNITS INSIGNIA

ベルカ空軍部隊記章

BELKAN AIR FORCE



ベルカ公国空軍第229戦術戦闘飛行隊グラーバク
229th Tactical Fighter Squadron Grabacr



NORTH OSEA GRÜNDER INDUSTRIES

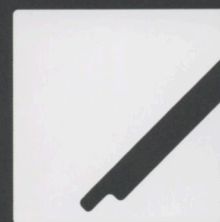
ノースオーシア・グランダー IG



GRÜNDER
North Osea Grunder Industries



GRÜNDER
North Osea Grunder Industries



GRÜNDER
North Osea Grunder Industries



TALK DOG FIGHT R03

KAZUTOKI KONO

河野一聡

バンダイナムコゲームス マネージャー／チーフプロデューサー。

1971年9月20日生まれ。

グラフィックデザイナーとしてキャリアをスタートさせ、

数々のゲーム開発に携わりながら多方面の知識を吸収。

PS版『Ridge Racer Type4』のアートディレクターを経て、

PS2版『エースコンバット04 シッターズスカイ』および

PS2版『エースコンバット5 ジ アンサン グ ウォー』の制作に

片渕氏を招いたのも河野氏であり、

両作で語られる大陸戦争と環太平洋戦争の世界観構築に中心的立場で活躍。

PS3版、X360版『エースコンバット アサルト ホライゾン』では

プロデューサー兼ディレクターとして開発を統括。

ユージア大陸史のキーマン2人は こうして歩みそしてこうして出会った

河野一聡氏（以下、河野 敬称略） 以前から一度、お伺いしてみたい事があったんです。僕と片渕さんはユージア大陸史を作ってきましたが、そもそも片渕さんはいつからこういう仕事に興味をお持ちになりましたか？

片渕須直氏（以下、片渕 敬称略） 僕の母方の祖父は映画館を経営してましてね、その影響で昔から漫画映画はよく見ていたんですよ。2歳7カ月の時、東映の漫画映画「わんぱく王子の大蛇退治」（1963年公開）を観たのが、人生の一番古い記憶だったぐらいですから。そのあと小学校に上がったんだけど、学校まで遠くて子供の足で片道20〜30分もかかってた。それでね、その帰り道にボーッとしながら頭の中で物語とか舞台設定とか思い浮かべてたんですよ。その当時から「一隻だけ航空母艦が孤立して敵と戦って……」みたいなね。

河野 それって、環太平洋戦争の航空母艦ゲストレルそのままじゃないですか？

片渕 そうなんです。環太平洋戦争って、僕が小学校4年生ぐらいで思い描いていたイメージほとんどそのまんまなんです。登場人物だって突然出てきたんじゃないって、その頃すでに僕の心の中にいた人もいるかもしれない。もちろん、そのあというんな映画とか見て、新しく湧いてきたイメージも足されていますけど。

ユージア大陸の歴史を作ってきた クリエイターが紐解く戦争の真実、 そしてエースの素顔とは……？

メビウス1が活躍した大陸戦争(2003年開戦)、そして「ラースグリーズの悪魔」たちによって歴史が動いた環太平洋戦争(2010年開戦)——その2つの戦争の歴史そして世界観を作ってきたのが片渕須直氏と河野聡氏の2人である。どんな経緯でこの世界は生まれ、そして成立したのか。これまで語られることのなかった真実が、ついに明かされる。

SUNAO KATABUCHI

片渕須直

アニメーション映画監督 脚本家。

日本大学芸術学部映画学科講師。

1960年8月10日生まれ。

テレビアニメ『名探偵ホームズ』の脚本、

アニメ映画『アリーテ姫』『マイマイ新子と千年の魔法』、

テレビ OVA アニメ『ブラックラグーン』の監督 脚本などを歴任。

航空史の研究者という顔も持ち、

空戦史、航空機メーカー史などにも造詣が深い。

PS2版『エースコンバット04 シッターズスカイ』と

PS2版『エースコンバット5 ジ アンサンク ウォー』では、

シナリオはもちろんミッション中の無線通信も含め、

世界観全体の制作に携わる。

河野 それ、今日初めて聞きましたよ。僕は小学生の学芸会なんかで、「劇をやろう！」って企画だけ勝手に立てちゃう性格でした。でも、自分で言うのもなんですが構想がムチャすぎるんです。当時は刑事モノのテレビドラマ『西部警察』(1979年放映開始)とか流行っていて、それを劇でやるぞって考えるんですけど、子供の手に負える訳がない。(笑) 結局、実現できずにボシャってしまう。

片渕 企画だけして、ボーンって投げ出しちゃったの？ 青春だねえ。(笑)

河野 片渕さんも、小学校の学芸会で「航空母艦やろう！」ってシナリオを書いたりしなかったんですか？

片渕 ないです、ないです。(笑) プロでいきなりシナリオを書く事になったんですけど、それまでは1回もそういう事をしなかった。当時はまず第一に、こういう仕事に人に影響力を与えられるって事に気づいてなかったし、むしろ自分にとってシナリオの仕事が一番苦手だとすら思っていたんですよ。

河野 では、どんなきっかけでシナリオを書くようになったんですか？

片渕 小中学生ではずっといい加減なことを思い浮かべて過ごしてたんですけど、高校生ぐらいになって子供の頃に夢中になった漫画映画をやってみたくなって、気持ちりが帰したんですよ。ちょうど宮崎駿さんが出てきた頃です。大学に進んでから、学校の先生が宮崎さんと知り合いだったもので紹介してもらえて、その縁で連続テレビアニメのシナリオを書く事になった。その頃、宮崎さんは「真剣



味のある作品”をやっていきたくてたのに、僕は漫画映画みたいなシナリオを書いて、もっとこう柔らかみのあるアニメにしちゃったんですが、それが「名探偵ホームズ」(1984年放映開始)なんですけどね。

河野 大学では僕はデザインを勉強していて、広告宣伝の道に入ろうと思っていました。でも当時、デザインのクオリティとかが、今ほど高くなかったゲーム業界を見て、「僕でも、この世界なら一石を投げられる！」って思い込みだけで飛び込んでいました。ただ、性格なんでしょうね、仕事すると音楽やシナリオなど多方面に、つい意見を出したくなっちゃうんです。それで勝手にアートディレクターと名乗って、「僕は絵を総合的に判断するので、絵はすべて僕に見せに持ってきたさい」って言い始めた。それから「僕はシナリオも見れますよ」とか「音楽も聴かせなさい」って、だんだん浸食して監督的な立場になりました。そうこうして、大陸戦争の世界を描く事になり、片渕さんの力を借りたと思って電話を差し上げたんですよ。



片渕僕はね、こうしてたまたま入ったこの業界で、自分が「こういう事をやりたい！」と思い描いていた“世界”が自分の中に確実にあって、いつかそれを達成できるってずっと信じてたんです。でも経験を得るにつれ、ほぼ無理だになって感じ始めて、本当の事を言いますとね、いろんな挫折があったんですよ。その挫折感を逆に自分で乗り越えられるような、糧にできるような映画を作れないかって思って株式会社「STUDIO 4℃」に行き、心のよりどころを求める気持ちで、アニメ映画「アリーテ姫」(2001年公開)を作った。それが凄くこう、僕自身にとってまるで、挫折で消え去りかかっていた自分を蘇らせるみたいな力を感じた。そうして割と気持ちが乗ってきた頃、いいタイミングで河野さんからこの仕事を頂けたんです。

河野大陸戦争を描くに当たって僕たちゲーム開発陣は、主人公 メビウス1の立場からミッションを作っていく事になりました。

片渕僕にはメビウス1と敵対するエルジア軍の立場からイベントシーンを作ってほしいというのが、そもそもの河野さんからの依頼でしたよね。ただ、イベントシーンを動くアニメではなく止め絵でやりたい、しかもスピンバグ監督の戦争映画「プライベートライアン」(1998年公開)みたいになって言われた時には、さすがに「ええっ！」って思いましたよ。(笑)

河野結果的には、なんとかナレーションをつけて、戦争の流れと人物の心理を描ききれましたけど。うーん、改めて見直すと、かなり奇作でしたね。

片渕さらに詳しく話を聞いて「ああ、物語の核になるのは撃墜王なんですよ」ってことが分かって、それなら、と。

紐解かれる2つの歴史が会合う時 融合という名の闘争が始まる

片渕大筋でのストーリーはたちまち完成してしまったんだけど、そのあとお互いに作ったパートを突き合わせて、つじつまを合わせないとはいけません。開発で一番重要かつ大変なのはそこでしたね。

河野ええ。僕のチーム、つまりミッションを作るゲーム開発サイドと、物語を作る片渕さんサイドは、どちらが先という訳でなく、本当に同時進行で仕事を進めていました。僕としては立場的に、物語だけに作品を合わせる訳にはいきません。まず第一に、プレイヤーにゲームを遊んでもらって「おもしろい！」って言うてもらわないといけない。それを実現させるために、例えば「敵に攻められて、友軍を護衛するルールのミッション」というアイデアが現場で出たとします。そうしたら「こういうミッションが入ります」って、片渕さんに報告して、それに合うお話と組み合わせないとはいけません。

片渕逆に僕のシナリオで、ある時点で首都解放が行われるエピソードを入れたくなる、なんて事もある訳で。「それなら前のミッションでレジスタンスに蜂起してもらわないとな」って事になって、「このミッションですけど、灯火管制真っ暗な町に途中から明かりを点すことはできませんか？」って話を逆に投げ返したりしましたね。

河野大陸戦争の時にはこんな感じで、イベントのパートをすべて片渕さんにお任せしてゲームを組み立てました。僕としてもいろいろ勉強させていた



「仕事のやり取りでいただいたメールは
千通を越えてました」

TALK 河野一聡 DOG FIGHT R03

だいて成長できた気持ちもあったので、次に環太平洋戦争をゲームで描こうって企画が挙がった時、「今度は別々にやるんじゃなくて一緒に物語とか世界を作っていきますよ」って事になりました。

片渕 その合同作業がね、大変な事になっちゃったんですけど。(笑)

河野 ええ。(笑) お互いのアイデアとか、つじつま合わせをメールでやり取りしてたんですが、片渕さんの要望の数はハンパじゃなかったですよ。実際あの時って、僕ともう1人のスタッフで2人がかりで片渕さんのメールに対応してたんです。そうでないと、とても追いつけなかった。僕、未だに片渕さんから頂いたメールを全部保管しているんですけど、この対談にあたって改めて数え直してみたら1千何通ありましたよ。

片渕 え、本当に？ 僕、そんなに送っていましたか？(笑)

河野 はい。その過程の中でとくによく覚えているのが、僕がとにかく話の先を急いじゃう癖があって、お叱りを受けた時の事です。僕は「環太平洋戦争の終盤を盛り上げたいので、オーシア連邦 ユークトパニア連邦共和国 ベルカ公国で三つ巴にしましょう」って、終盤の展開だけポーンって提案したんです。そうしたら、「その三つ巴になるための理由がまったく順序立てられていない。君は拙速すぎる！」って怒られちゃいました。それからですよ、一生懸命その過程を考え始めたのは。でも、僕の力ではぜんぜん収束つかなくて、最終的には片渕さんに「ベルカ公国が核を入手する」というアイデアを考えてもらって、三つ巴という展開につなげる事ができました。僕は小学時代の学芸会の時から、進歩がありませんね。(苦笑)



「その真夜中のやり取りで
感性が研がれたんですよ」

片渕須直

片渕 僕のやり方は、順番に順番に細かい区切りごとに固めていかないとダメだっていうスタイルなものですから。そこんこで、河野さんにあんまり急がないでね、っていったんですよ。でも、物語を作る立場として困った事は、それ以外にも山積みでしたよ。例えば環太平洋戦争では、話の流れの都合上、序盤からパートレットが消息不明になっちゃったでしょう？「あれあれ、アイツ、いつどうやって帰ってくるんだろう？」って、お話を作っている僕自身がサッパリ分からなかった。(笑)「困ったぞ」って悩んでいたら、河野さんから「友軍の車が敵から逃げてて、周辺にあるバリケードを攻撃機で潰しながら逃走をサポートするミッションを作りたいんですけど」ってメールが投げられて来て。そのミッションが湧いて出てきて、「ああ、ここでパートレットは帰ってこられる！」って胸をなで下ろしたものでしたよ。

河野 今から思い返すと「キワキワ」といいますか、まさに綱渡り状態で物語が組み立てられていたんですね。

片渕 ええ、本当にキワキワでしたよ。それだけに一歩づつ問題点を詰めていかないと、僕自身どうなる事やら分かんない訳です。だから「終盤は三つ巴にしましょう！」なんて、5歩先の事を言われても「えっ？ えっ？」ってなっちゃう。追いつけないんですよ。

河野 そうやってやり取りする中で、大切な事も教えていただきました。ある時、片渕さんからの提案に対して、僕が「それはゲームのシステムのできない



んです。このスケジュールじゃこういう表現は無理なんです」ってお断りした事がありました。そしたら「できないじゃ困る」って、お叱りを受けて。どういう事かという、僕が監督的なポジションとして作品を作っていく時に、表現が足りない時もそうだし、逆に表現がよく出来すぎている時もそうだし「本質がちゃんと作品に貫かれているか」——それをキチンとしなきゃいけない、と。

片渕 うーん、それは本当に大切だと思いますよ。

河野 例えば、自分のスタッフが、凄いくオリティのグラフィックを作っても、もしそれがキチンと本質を捉えてなかったら、「これじゃダメなんです」と言わなければいけない。逆を言えば、スケジュール的な日数とか表現が足りてないとしても、本質さえ見失ってなければOKと判断できる。そういう風に「本当にやりたい事、言いたい事の本質はこうなんだ！」というのを貫けるようになった。あの時の片渕さんのメールは、僕の座右の銘として今もPCのデスクトップに貼ってあるんですよ。

片渕 え、そうなんですか？ ちょっとと照れくさいですけど、光栄ですね。

エースたちのモデルおよび彼らが 人の心を動かす秘密を解き明かす

河野 片渕さんは古今東西の撃墜王にまつわるエピソードにお詳しいですね。キャラクターを作る時、誰かモデルにした撃墜王はいるんですか？ 例えば大陸戦争におけるエルジア軍のエース 黄色の13などはどうでしょう。

片渕 黄色の13という呼び名は、第二次世界大戦のドイツ空軍で活躍した撃墜王、ハンス ヨアヒム マルセイユから拝借しています。マルセイユは機体に黄色の14と描いていたんですよ。番号が1つ違っているのは、縁起が悪いと言われていた13という番号がエルジア軍のエースに似合うイメージが浮かんだためです。ただ、その符合点が際立っているせいか、黄色の13のモデルとしてマルセイユばかりが目立っちゃったかも知れませんが、でも、僕としては同じドイツ軍のエーリッヒ ハルトマンとか、第二次世界大戦時の日本軍で活躍した西澤廣義(にしざわ ひろよし)とか、戦後の戦闘機乗りのエピソードだとか、思いつく限りの撃墜王のイメージを総合的に入れ込みながら、黄色の13という人物を書いたつもりなんです。

河野 旋回する時に、黄色の13が飛行機雲を引くのを少年が見て、その腕前を推察するエピソードがありました。これについてはどうでしょう。

片渕 マルセイユが残した有名なエピソードにも、よく似た話が残っています。編隊で数機が同じように旋回してるのに、ただ1機だけ飛行機雲を引くヤツとかいたら、いかにも強そうじゃないですか。書きながら、そんな事を考えていました。

河野 黄色の13はギターの名手で、少年のハーモニカと酒場で協演するシーンも印象深く心に残っています。

片渕 あそこの描写では、とくに誰か特定の撃墜王をイメージする事はありませんでした。僕はアニメ映画「アリーテ姫」の中でギターだけで奏でる音楽を結構使ったんですけど、「割とギターの手で情感を高めやすいな」って好きになっていたんですよ。昔の大戦では、ゼロ戦の中にギターを積み込んで南の島まで持っていった人とかいました。ラッパとかでもよかったんだけど、何か演奏するなら彼にはギターが一番似合っているように思います。

河野 「自らの撃墜数より全ての列機を必ず連れて帰る事を誇りとする男」という描写もカッコいいですね。

片渕 ハルトマンとか、あと坂井三郎(さかい さぶろう)なんかもそうですが、撃墜王にはそういう人物が多いんですよ。赤松貞明(あかまつ さだあき)とかもそうか。撃墜王の話を片っ端から思い出して僕が感じたのが、やっぱり本当の意味で凄くて尊敬されるパイロットは、ちゃんと部下を連れて帰ってくるなって事なんです。もし本人が敵機をどれだけたくさん撃墜したからって、部下を平気で見殺しにするようでは信用できないでしょう？

河野 確かに、いくら敵倒したって部下守れなきゃダメだって普通に思いますが、戦争だけでなく、仕事でも同じですけど。深いっすねえ！

片渕 ちょっと話は変わっちゃうんですけど、僕は仕事の準備段階ではそこに関係した知識を蓄積する事から始めます。でも、いざ仕事に取り掛かり始めたら、関連ある本は逆に悪い形で影響しちゃうから読まない。それでね、アニメ映画「アリーテ姫」を作った時はどうしてたかっていうと、それと無関係な黒沢明全集を寝どこに積んで読んでたんです。それでね、監督の映画「用心棒」(1961年公開)の主人公 三十郎のセリフが頭に染み込んでしまった。環太平洋戦争のパートレットのセリフは、実は僕の頭の中では全部、三十郎役の三船敏郎の口調で書いてたんですよ。

河野 言葉使いが個性的だな、って思ってたんですが、そんな秘密が！

片渕 三十郎がこの立場だったとしたら、若造をたしなめる時こう言うな、とか思いながら書いてたって訳です。それだから「この海の向こうっていや、ユークはムルスカの航空基地つきやねえんだぜ」とかいうセリフになっちゃった。そしたら不思議とキャラクターが立ってきて、僕自分おもしろくなってきて、一生懸命チョッパーをからかい出したりしてね。

河野 こういう戦争物に限った話ではないんですが、物語であるとか、シチュエーションなどを観賞してて鳥肌が立つというか、激しく感情移入して気持ちがキューツとなる時ってありますよね。今名前の出た、チョッパーが戦死するシーンなんかもそうなんですけど。僕は以前、ああいうシーンっていうのは、クリエイターが狙いにいって作るもんだと考えていました。ただ、片渕さんの仕事を見ていると、意識してるような気配はないんだけど、こっちの心が

TALK
DOG FIGHT
RQ3

河野一聡

片渕須直

左 より良いゲームを作るには何が必要か食欲に模索する河野氏。対話中にも新たに何か学びとるたびに目を輝かせていた。

下 大陸戦争の発端たる超巨大対空レールガン・ストーンヘンジのパークラフトが、2人の語りを聞き届けていた。

右 ゆったりとした口調で、深い言葉を紡ぎ出す片渕氏。豊富な経験と多方面に渡って蓄積した知識が独自の理念に重みを持たせている。その鋭い観察眼もさすがと言わざるを得ない。



「作ったゲームを喜んでもらえたら二重に嬉しい」

「いつか、すべての歴史を解き明かしたいですね」

TALK DOG FIGHT R03

河野一聡 片渕須直

キューッとさせられる描写がよくあるんですよ。そういうシーンを作るための、何かテクニックみたいなものはあるんですか？

片渕 うーん、その答えになるか分からないんですけど、作品作りをしているとよく不思議な事が起こるんですね。僕はアニメの仕事でたくさんの絵コンテを切ってきました。「このシーンはこんな映像になります こんなセリフが入ります」という、映像の設計台本みたいなものですね。その絵コンテに「ト書き」といって、監督としての補足説明をいつも書き込んでいます。例えば、「このシーンでは、この人物はこういう気分」とかですね。映像は完成したアニメにそのまま残っているし、セリフで書いた事も音声で表現されるんですけど、ト書きそのものはなくなっちゃう。それでもね、完成品を見たお客さんが、僕がト書きで記した事をそのままに「こういう心境が伝わってきて、感動しました！」とか感想に書いて手紙で送ってきてくれた事が、何度もあるんですよ。

河野 行間を読んだ、という事でしょうか。

片渕 それよりもっと深く、なんかこう「デレハンシー」みたいなものを作品を通して感じるんです。で、そういう体験を思い返すと、やっぱりその1つ1つの場面で作り手である自分自身がどの位おののいていたり、感動しているのか。まず、それが大切なんだって気がするんです。

河野 また新しい事勉強させていただきました。そうか、セリフの善し悪しだけじゃないんですね。ゲームのミッションを仕上げる段階では、無線とか、音楽とか、イベントなど個々に出来上がった素材が僕のところに集まってきます。それを実際に自分でプレイしながら、細かいタイミングを見て合わせていくんです。その時自分の中で「おお、なんか今鳥肌立ったな」と感じられたらOK、という判断基準でいいのでしょうか。

片渕 そうそう。本当に正しい判断の仕方ってそういうものなんです。

河野 お話を聞いて、思い当たる事があります。ゲームのミッションを時間を

かけて作り込んでいると、なんだか感覚が研ぎ澄まされてくる。そういう時、開発の最終段階になって「あっ、ここはなんか違う！」って直観的に感じて、無理矢理にでも「このセリフ入れて」「って溜り込みで放り込む事があります。そうやって作った部分というのは、あとでゲームを買ってくれた方から、「あのセリフが、スゴいよかったです！」って高い評価をいただく事が不思議と多かったんですね。今まで「なぜだろう？」って思っていたんですけど、今日答えが見えてた気がします。

1つの伝記そして戦闘記のページは閉じ 新たな光が差し込む……！

片渕 こうして大陸戦争や環太平洋戦争の物語を作ってきましたが、歴史が広がりすぎて、この世界を部分々にちぎって提示しちゃったかなって思い返す事もあるんですよ。伝え切れていない物語も多いですよね。例えば、アンダーセン艦長は1回も勝った事のない男なのに、ずっと生き延びています。彼が若かりし日どんなだったか、その戦いぶりは僕自身が見てみたい。ほかにはハートレットかな、まだ語り尽くされてない、彼「ハートブレイク ワン」の恋心の物語とか。

河野 ちょっと待ってください、それ僕がメチャ知りたいですよ！ でも、その物語の構想はあるんですか？

片渕 おぼろげに、ですけど思い浮かべることはできます。もっとも、小学生時代の航空母艦と同じで、今は僕が心で揺り動かして遊ぶだけの存在なんです。でも小学生時代の心の遊び相手も、河野さんと出会って現実世界のゲームに導き出す事ができました。いつか、ユージア大陸のまだ知られていない物語も全部ちゃんと解き明かして、小説が何かで出せる日だって来るかもしれないですね。

Section #06

HISTORY OF WAR

戦史

1970年代 ベルカ連邦東部諸邦で民主主義を掲げた紛争が頻発
1980年代 オーシア・ユークトバニア間で冷戦状態になる
ユークトバニア、レオノフ提督がアーセナルシップ（弾薬庫戦艦）構想を提案。シンファクシ級潜水空母の開発着手
オーシア、戦略防衛構想において「大気軌道宇宙機」案を提出



1981 ベルカ連邦、弾道ミサイル防衛計画を始動
1985 ベルカ公国にてヴェーレ事件発生
ベルカ、ペンドラゴン計画に着手
ドミニク スボフ、ユークトバニア各地の紛争に傭兵として参加
1986 ユークトバニア連邦共和国とカルガ共和国との間でチュメニ紛争勃発
チュメニ紛争ジミル制空戦
1987 ユークトバニアのロムヌイ共和国でヘウム政権クーデターが発生
1987.01.22 エルジア航空宇宙局、X-02の基本設計図を完成させる
12.17 ベルカ連邦法改正
xx.xx ベルカ、軍事支出の拡大に伴い東部諸邦に政治権限の多くを移譲し、駐留軍はベルカ本国へ撤退
1988.02.08 ゲベート共和国が独立
05.12 ウスティオ共和国が独立
199x.xx.xx オーシア国防空軍、ウィザード隊を設立
1990.05.xx ベルカ、建設中のエクスカリバー周辺で自然保護団体の活動家たちと軍治安部隊との間で衝突。若干の負傷者が出る
10.08 ベルカ、エクスカリバーの基地護衛施設の建設開始
オーシア、再軍備宣言
エストバキア、北東沖の石油探掘施設を放棄
1991.08.29 ベルカ、北部領土をファター連邦へ安く売却
ベルカ、東部地域を東部周辺諸邦へ売却
ベルカ、オーシア連邦へ北方諸島と五大湖南北帯を割譲
(9月以前) オーシア、ベルカが共同出資した五大湖資源開発公社、採算割れ隠蔽工作が発覚
09.02 ユークトバニア、シーニグラードにて行われた党大会でシンファクシ級潜水空母の実証建造艦を公表
09.0x オーシア連邦ハワーズ外務大臣、ユークトバニアの新型潜水艦建造発表に対し「評価に値しない」と発言
12.16 ベルカ周辺国の国境線が引き直される
xx.xx オーシア国防海軍、ヒューバード級航空母艦7番艦ケストレルを発注
1992.xx.xx ベルカ民主自由党が単独過半数を占める与党となる
1994.10.xx シールズブリッジ大学が小惑星1994FX04発見
12.xx 国際天文学連合、小惑星ユリシーズが数年内に地球に接近し、最悪の場合地球に衝突して深刻な被害を引き起こす可能性があるとの予測を発表

レクタ紛争中、ディトリッヒ・ケラーマン率いるズィルバー隊がマインツ山地上空戦で制空権を奪い陸軍がコール市を占領ケラーマン「マインツの英雄」と称される

これにより防衛型レーザー兵器エクスカリバーの開発を開始

ベルカ北方クレセンス島沖合で不明機が領空侵犯、ズィルバー隊がこれを撃墜

大量報復兵器や科学レーザー砲の開発が始まる。同計画にはアントン・カプチェンコが関与

ドミニク・ズボフの所属するユークトバニア第9師団第112戦闘飛行隊が鎮圧

ドミニク・ズボフらが鎮圧

ベルカの経済が深刻な不況に陥り、連邦法が改正されたことにより独立する

これ以降ベルカ連邦内部に分離独立の気運拡大
潜在的な地下資源が期待されているウスティオの独立運動の影にはオーシア系資本の支援があったとされる

ジョシュア・プリスター、カルロス・フォアキン、ルシオ・モリエンテスが主要メンバー

領土割譲を目的としたオーシア連邦による策謀の疑いが出たことにより、ベルカ国内で反オーシア感情が高まる

また、新型潜水艦はFCU保有のドラゴネット級潜水艦に酷似しており、真造した疑いがあると指摘

ベルカ東部地域はウスティオ、ゲベートで分け合う
ゲベートはレクタと分裂
ウスティオは東部地域をレシオに割譲

のちにユリシズと名づけられる

「いつの日か対等の敵が現れ技の限りを尽くせるなら
たとえ墜とされても恨むことはない」

2004.11.23

大陸戦争当時に戦災孤児だった人物が証言する、エルジア軍エース・黄色の13の言葉である。正確な資料は残っていないが、エルジア軍のエイグル艦隊壊滅の直前に語られた言葉と推察されている。最後の責任は操縦者が負うべきという信念を貫く、後らしい言葉だ。

xx.xx ベルカ、エクスカリバーを完成させる



1995.03.25 ベルカ戦争開戦

03.27 ベルカ東部戦線のゲベート国境でモデル制圧戦発生

03.30 ウスティオ共和国の殆どがベルカ政権下に置かれる

ベルカ空軍とウスティオ空軍の間でモンテローザ制空戦発生

04.01 ウスティオ、オーシアとの連合軍による反抗を開始

04.03 オーシア軍が反抗を開始

04.24 連合軍、水上輸送路確保のためフトゥー口運河における

ベルカ掃作戦「戦域攻勢作戦4101号」発動

オーシア空母ケストレルの試験航行実施

05.13 連合軍、ベルカ占領下にあったウスティオ首都ディレクタスを解放

旧独立国が解放され、勢力図は開戦前に戻る

05.17 ベルカの大量報復兵器V2開発計画が発覚、連合国がベルカ進軍を決定

05.23 連合軍、エクスカリバーを破壊

06.01 連合軍、ベルカ工業都市ホフヌングを爆撃

05.14

～06.04 ベルカ南方の各都市が非武装都市宣言

06.05 バルトライヒの決戦

オーシア空軍ソーサラー隊およびウィザード隊が戦線を離脱、行方をくらませる

06.06 ベルカ軍、バルトライヒ山脈で七発の核を使用
ウスティオ空軍ガム隊2番機ラリー フォルク、行方不明となる

06.20 ルーメンにて停戦条約が締結。ベルカ戦争終結

10.xx エスパーダ隊、サビン王国所属基地より失踪

12.25 「国境無き世界」によるクーデター発生



12.31 連合軍、アヴァロンダム要塞にあるV2発射施設を攻撃し、クーデター軍鎮圧

xx.xx FCU陸軍南部方面軍司令ロバート タイラー、ユージア大陸南部スカリー島の反政府勢力本拠地を制圧
統合軍、スカーフフェイス部隊の活躍でクーデター軍を鎮圧

1995

デミトリ・ハインリッヒ率いるインディゴ隊、ファーター連邦のF-14Dからなる第3航空師団第122飛行隊機を開戦の後5分間の間に9機撃墜し、一躍有名になる

エリッヒ ヒレンブランドが6機撃墜し、有名となる


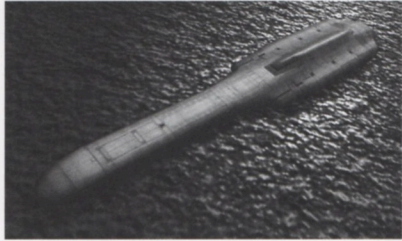
オーシアと独立国などの連合軍に対して無血開城する

連合軍はスーデントール市の包囲に三個軍を残して転進、山脈の細い退路で立ち往生するベルカ軍に襲い掛かる

バルトライヒ以南のベルカ軍は全軍武装解除
ベルカ連邦は解体され、公国領の一部のみが残る

南ベルカ地区をオーシアに割譲。ノースオーシア州となる

XB-0によりルーメンを襲撃、ヴァレー空軍基地を襲撃するもガム隊により撃墜される

1996.01.xx	ベルカ、旧ラルド派幹部ヴァルデマー ラルド、失脚 ベルカ空軍、第6航空師団長ブラウヴェルト中將を中心 に再編成される	同司令官は中将で、南部方面軍司令官 だった昨年、南部スカリー島で反政府勢 力の本拠地を制圧した経歴を持つ	2004.xx.xx	ISAF、総司令部をノースポイントに置く
04.18	FCU陸軍、先月20日に急死したライアス国軍参謀総長 の後任として、ロバート タイラー陸軍司令官 (54) を任 命すると発表	自国と中央ユーゴスラビア条約機構 (UTO) 加盟国の防衛のために本土ミサイル防 衛網の構築。主要都市への地下シェル ター増設。自国の海外駐留軍の撤退。噂 や誤報に起因する政情不安を防ぐため、 インターネットや携帯電話などのパー ソナルユース向けの通信網の規制	10.10	ISAF、セントアークに集結しつつある連合軍の撤退 のため、シェズナ山山頂にあるレーダー施設を破壊
04.20	FCU大統領、ユリシーズの地球衝突を全土に公表。対 策案も発表する		11.23	ISAF、コンベース港に停泊するエルジャ軍の無敵艦 隊と呼ばれるエイギル艦隊を撃沈させる
	上記を受け、FCU国防総省リチャード・ベイン司令官 はFCU指揮下にある海外駐留軍全部隊に対し、一時帰 還命令を発令	極東方面に展開している第6艦隊が母 港ワオソンに向けて移動	12.31	コモナ諸島でISAFとエルジャによる大規模な空戦が 行われる
	FCUステートソン国務長官、隕石迎撃に関する本土ミ サイル防衛 (NMD) の採用について、UTO本部にて説 明。同盟国の理解を求める	ユーゴラス自治州と接するアンバー共 和国南部では、FCU軍とエルジャ軍の 睨み合いが依然続いており、上記FCU 軍離脱によってIUN国際部隊は後退 を余儀なくされる	xx.xx	ビンセント・ハーリング、第48代オーシア連邦大統領に 就任
xx.xx	オーシア大統領暗殺未遂事件発生		2005.01.24	ISAF、ユーゴ大陸に上陸
1997.05.30	クーデター発生	犯行直前、元オーシア空軍所属ウィザー ド隊ケヴィン・ショアからと思われる 密告情報によりオーシア特殊部隊が隠 れ家を襲撃。元オーシア空軍所属ウィ ザード隊エヴァン・キャリー、イーサン・ ボタンが死亡。イオシフ・ベッツキー が首謀者として逮捕。ウィザード隊隊長 のジョシュア・プリストンも、事件への 関連から逮捕される。ユークトバニア融 和政策に反対しての計画	02.28	ISAF、エルジャ軍の防衛線であるタンゴ線を越える ため、イスタス要塞を撃破
xx.xx	ユーゴ大陸全土を巻き込むクーデター発生		03.14	エルジャによって保護名目で拘束されていたストーンヘ ンジ技術者及びその家族らが亡命
1998.06.xx	統合軍、スカフェイス1の尽力によりクーデター鎮圧 FCU、中立国サンサルバシオン砂漠地帯にてストーン ヘンジ完成	当初はオーシア、ユークトバニアも参加 の意志を示していたがベルカ戦争復興 のため参加できなかった	04.02	ISAF、ストーンヘンジを破壊
			06.18	ISAF、ユーゴ大陸北部のアイスクリークより上陸
	ベルカ、旧ベルカ空軍のエースパイロットを他国空軍へ 派遣。アグレッサ部隊として活躍		07.10	ISAF、サンサルバシオン解放
	エルジャ航空宇宙局、X-02の開発を開始		08.15	ISAF、エルジャの最終防衛ラインであるウィスキー 回廊を突破
1999.07.08	ユリシーズ、ロシュ限界を突破		09.19	エルジャ首都ファーバンティが陥落し、エルジャはIS AFの降伏勧告を受諾。大陸戦争終結
			09.26	エルジャ若手将校により、メガリスが占拠 ISAFのメビウス隊らの活躍によりメガリスを破壊
xx.xx	オーシア国防海軍、空母ケストレル就役		xx.xx	ISAF主導の下、エルジャ暫定自治政府発足 オーシアのテレビ局OBCのドキュメンタリー番組でベ ルカ戦争の真実が伝えられる
	オーシア、ユークトバニアと共同でアークバードを衛星 軌道に残るデブリ除去プラットフォームへと方向転換		2006.09.2x	自由エルジャによる武装蜂起勃発
2000.04.xx	エルジャ、難民の受け入れ拒否		xx.xx	自由エルジャ、メビウス1により鎮圧される
2003.夏	エルジャ、中立国サンサルバシオンに侵攻開始	最初の2週間で50万人が死亡。FCU にて大量の難民が発生しエルジャへ受 け入れを打診	2008.08.21	アークバード会議開催
	エルジャ、ストーンヘンジを接収。対空迎撃砲として運 用を開始する	エストバキア、隕石迎撃施設サンデリ アの運用が間に合わず、多数の隕石が落 着。経済破綻状態に追い込まれる エメリアでは各都市に建設したシェル ターによりエストバキアに比べ人的被 害は少なかったとされる	2010.09.23	オーシア、ランダース岬沖に所属不明機が飛来。オーシア 国防空軍ウォードッグ隊が交戦するも2機のみが帰還
08.22	FCU大統領、エルジャヘレーガン施設並びにサンサ ルバシオン国内から撤退するよう命令		09.24	オーシアに所属不明のSR-71偵察機が飛来。沿岸警備 隊が地对空ミサイルを当てる
xx.xx	FCUのロバート シンクレア大統領、ISAFを結成		09.27	ウォードッグ隊、所属不明機と交戦
09.14以降	ISAF、ストーンヘンジの制空制圧能力の前に敗戦を 重ね、ロスカナスまで撤退 ISAF、第一次ストーンヘンジ攻撃作戦を実施するも 失敗	20万人以上の難民を受け入れてきたがキャ パシティ限界、ビザ発給条件を厳しくした	2010.09.30	ユークトバニア、宣戦布告と同時にオーシアのセント ヒューレット港を襲撃。環太平洋戦争勃発 ユークトバニア、シンファクシ級潜水空母初号艦シン ファクシが初の実戦参加
		撤退しない場合、FCU軍とその同盟国 による制裁攻撃を開始すると明言、最終 撤退期限を9月14日とする		
				オーシア国防海軍所属空母ヴァルチャー、バザードの2 隻がイーグリン海峡にて撃沈 オーシア、アークバードの戦線投入を決定
			10.04	ユークトバニア、シンファクシ級潜水空母初号艦シン ファクシがサンド島沖で撃沈される
			10.22	エイカーソン ヒル事件
			10.25	アークバード、補給物資に混入された爆発物により動力 部が破壊され、制御不能状態に陥る
			11.01	オーシア、ユークトバニア南東部のバストーク半島南部 沿岸から本土侵攻開始

これによりエルジア軍はノースポイントへの侵攻を無期限延長する

オーシア・ユークトバニア間の融和政策が進む

ケイ・ナガセが副操縦士を務めるエアイクシオン701便、702便に搭乗し、脱出する

アナア、中央ユーゴア、オーシア、ユークトバニア、ベルーサ、ノルトランド、エルジア暫定自治政府が出席し軍縮・核不拡散などについて決定がなされた
また、先のユリシエス落下、大陸戦争などによって発生したユーゴ大陸の難民問題についても、解決が図られた
包括的核実験禁止条約(CTBT)
第二次戦略兵器削減条約(START2)
大気軌道宇宙機、アークバードにて開催されたG7サミット(先進国首脳会議)

ウォードッグ隊1番機、ジャック・バートレットが撃墜され、捕虜となる

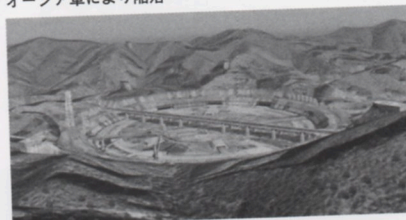
オーシア連邦大統領ビンセント・ハーリング、中立国ノースポイントへ移動中拉致される
これによりアップルルース副大統領が政権を握り、オーシア政府内に好戦ムードが高まる

「だがが勝ったかは、歴史が決めることだ。だが1つだけ言えることがある。
英雄は確かに存在する」

2005.9.26

大陸戦争をISAF軍の勝利に導いたエースパイロット メビウス1。メガリスを破壊し、かつ奇跡的な生還を遂げた彼を見た管制官1 S A F空軍・スカイアイ管制官は、無線通信を通して上記の名言を残している。戦争を終結させる力を持つ者とはどんな存在かを鋭く説いた、1つの真理を示す言葉である。

- 11.02 ユークトバニアの学術都市ドレスデネの工科大学にオーシア軍機の銃弾が打ち込まれ、死傷者が出る――
- 11.04 オーシア連邦バーナ学園都市にて、ユークトバニア特殊コマンド部隊による神経ガステロ発生
オーシア連邦アビート国際空港にて、ユークトバニア軍による奇襲攻撃が行われる
- 11.14 ユークトバニア、シンファクシ級潜水空母2番艦リムファクシ、ラズグリーズ海峡に撃沈
- 11.29 オーシア連邦ノヴェンバー市で行われた平和式典中、ユークトバニア航空部隊が襲撃――
- 12.06 ユークトバニア、最終防衛拠点であるクルイック要塞がオーシア軍により陥落



- 12.07 ウォードッグ隊にスパイ容疑が掛けられ、整備兵のピーター・N・ビーグル、報道班員のアルベール・ジュネットらと練習機を乗っ取り逃走、空母ケストレル所属マーカススノー大尉の搭乗するF-14Aによって全機撃墜される
- 12.09 ベルカ公国内のシュティアー城に幽閉されていたオーシア連邦ハーリング大統領が救助される
オーシア大統領直属ラズグリーズ隊が創設される
- 12.19 核兵器を搭載したアークバードがユークトバニアのオクチャプルス市を攻撃するため大気摩擦機動を実施し、大気圏内に降下
アークバード、ラズグリーズ部隊により撃墜される――
- 12.23 ユークトバニア軍部によって監禁されていたユークトバニア連邦共和国の国家元首セリョージャ・ヴィクトロヴィッチ ニカノールが救助される
- 12.29 セレス海海戦――
- 12.30 オーシア空母ケストレルが撃沈
オーシア連邦ハーリング大統領とユークトバニア共和国ニカノール首相、テレビ演説で両国軍に武装解除を求める



オーシア ユークトバニアの混成軍、オーシア信託統治領ノースオーシア州スーデントールにあるグランダーIG社を強制家宅捜索――

- 12.31 天文学者がSOLGの落下を発見、正確な落下予測地点の情報をオーシア軍部に伝える
ラズグリーズ部隊、元ベルカ空軍オブニル・グラバクのダブル編隊を撃破
ラズグリーズ部隊、オーシア首都オーレッドへ向かって落下するSOLGを破壊する
環太平洋戦争終結

これによりユークトバニア内のオーシア感情が悪化
事件に関連した疑いのあるウォードッグ隊、オーシア首都オーレッドの軍調査機関に召還

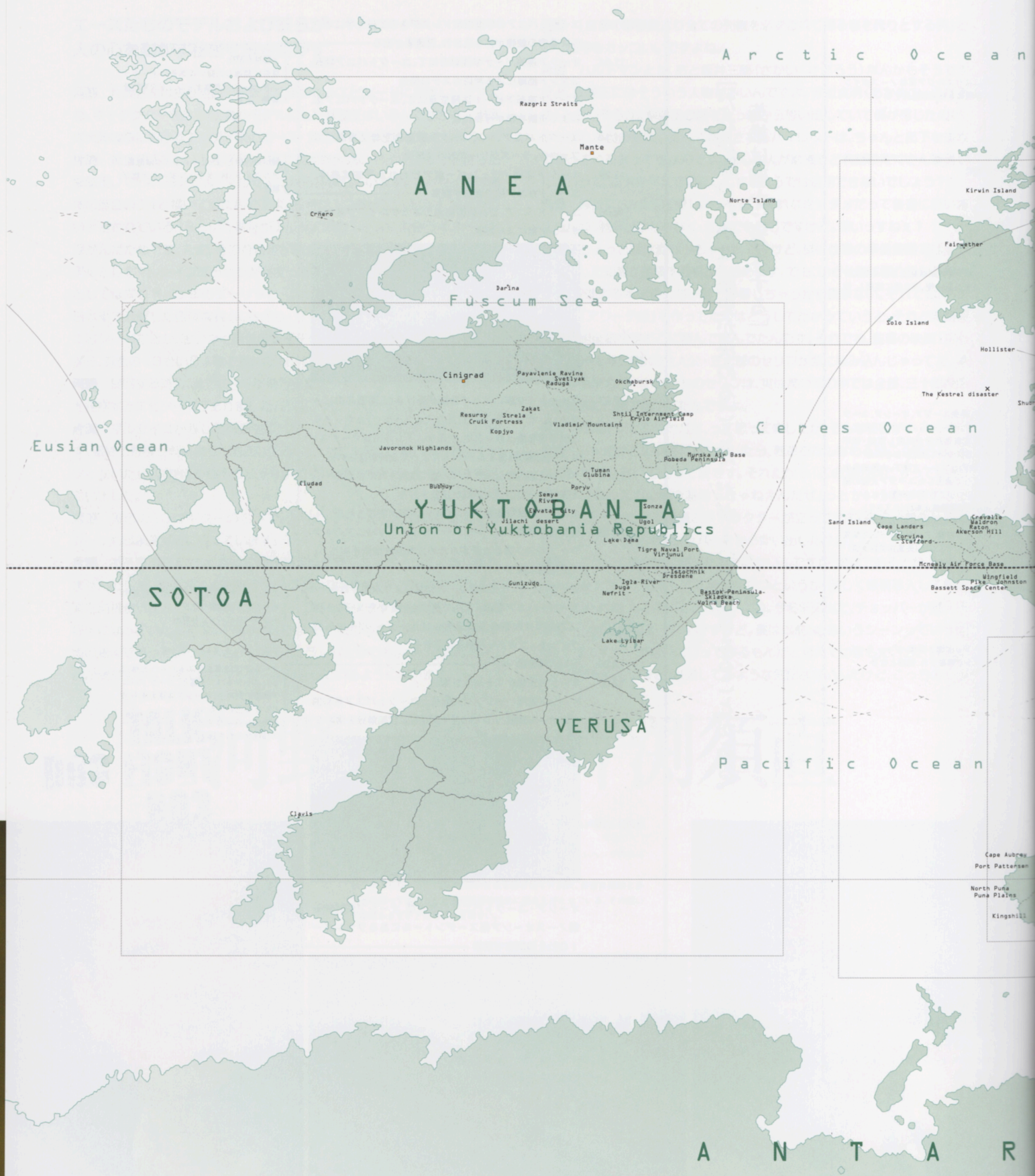
展示飛行中だったウォードッグ隊隊員、アルヴィン・H・ダヴェンポート大尉が戦死

このとき、アークバード運用技術者のオーシア人宇宙飛行士ジョン・ハーバードがアークバードより脱出

オーシア国防海軍ケストレルへと離反したユークトバニア艦と、ユークトバニア艦隊の対峙中、オーシア海軍艦隊も加わり三つ巴となる
ケストレルより発艦したラズグリーズ部隊がこれを鎮圧

戦闘衛星SOLGのコントロール施設を破壊する







Writer	城イドム
Original Fighter CG Works	市嶋 亮 (ILCA) 和泉 隆之 (ILCA) 安井 章 (ILCA)
Garage kit Model	Sparrow S.A.
Historical resource	エースコンバットファン編集部
Photographer	宮原 恒信 (五人組)
Edit & Design Works	三俣 亜由喜
Talk Session	河森 正治 (サテライト) 吉崎 響 (カラー) 片淵 須直
Special Thanks	防衛省 航空自衛隊 航空幕僚監部 広報室 航空自衛隊小松基地 第6航空団 3等空佐 堀内 秀峰 1等空尉 小川 堅司 2等空曹 菊池 邦朝 獨協大学 笹川 健二 (サテライト)
Coordination	坂本 純一 (バンダイナムコゲームス)
produce	関谷 マコト (ILCA) 岩崎 拓矢 (ILCA)
Adviser	菅野 昌人 (バンダイナムコゲームス) 糸見 功輔 (バンダイナムコゲームス) 藪木 一心 (バンダイナムコゲームス) 前田 直人 (バンダイナムコゲームス) 河野 一聡 (バンダイナムコゲームス)

ACES at WAR

A HISTORY

戦空の英雄達

2011年10月13日発行

編集 制作 株式会社ILCA
発行人 石川 祝男 (バンダイナムコゲームス)
印刷 株式会社ネットワーク
発行 株式会社/バンダイナムコゲームス
〒140-8590 東京都品川区東品川4丁目5番15号バンダイナムコ未来研究所

ACE COMBAT 04 shattered skies: © 2001 NBGI
ACE COMBAT 5 THE UNSUNG WAR: © 2004 NBGI
ACE COMBAT ZERO THE BELKAN WAR: © 2006 NBGI

All trademarks and copyrights associated with the manufacturers, aircraft, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners, and used with such permissions.
Produced under a license from Northrop Grumman Systems Corporation. F-14 Tomcat is trademark of Northrop Grumman Corporation.

© GeoEye/JAPAN SPACE IMAGING CORPORATION

本書の無断複写・複製・転載を禁じます。
落丁・乱丁は商品到着後8日以内にサポートセンターまで電話、もしくはWEB上のお問合せフォームからご連絡ください。
修理、交換の対応をさせていただきます。
お電話でのお問い合わせ ■ TEL: 044-280-0732 受付時間 月~金(祝日除く) 10:00 ~ 17:00

世界各地に赴き 膨大な戦時記録を目の当たりにして私が思ったのは、
ベルカ戦争、大陸戦争、そして環太平洋戦争を終結に導いた「英雄」と
呼ばれるエースパイロット達は、その活躍とは裏腹に、
明確な人物像の輪郭を持たないことだった。

彼、もしくは彼らが経験した稀有な運命の断片は、人々の証言から伝え聞いたものの
高空で戦う彼らの様は誰も目の前で見ていないからだ。

戦火はもちろん、私達の家を焼き 愛する人を失い、かけがえの無いものを奪っていった。
しかしその火の粉をはらう様に風は吹き去り そしてもはや誰の手にも掴むことは叶わない。

この本を読んでいるエースへ、私は貴方に会いたい。
「メビウス」「ラズグリーズ」そして「鬼神」と呼ばれた英雄達に会いたい。
全ては貴方一人の仕業なのかもしれない。もしかしたら。

私の推察が正しいかどうかの判断は貴方にお任せする。
ただ、多くの人間が貴方について語り 貴方を信じて共に戦った。
その事実を伝える事こそが、
この一冊の本にこめられた本当の願いだという事を知って欲しい。

貴方を追って 私は今日も空を見上げる。

WINGS OVER OSEA

1-5-1950 BAY

1-5-1950 BAY



PROJECT ACES

